

# MUTANT

R·Y·M·D

BOK 1: REGLER



REGLER: HENRIK STRANDBERG JOHAN SJÖBERG KAMPAJNMATERIAL: JOHAN SJÖBERG HENRIK STRANDBERG  
NILS GULLIKSSON MICHAEL STENMARK STEFAN THULIN REDIGERING: HENRIK STRANDBERG  
GRAFISK FORM & ORIGINAL: STEFAN THULIN ILLUSTRATIONER: PETER BERGTING JENS JONSSON LASSE NORDBECK  
OMSLAG: PAUL BONNER PRODUKTION: NILS GULLIKSSON  
ASSISTANS: JOHAN ANGLEMARK OLLE SAHLIN FILIP ALEXANDERSON THOMAS ROSÉN SVANTE RENDAHL  
REPRO REPRO 8 TRYCK: TRYCKPRODUKTION VÄSTERÅS 1992 COPYRIGHT © 1992 TARGET GAMES AB



# INNEHÅLL MUTANT R•Y•M•D

## Bok 1 — Regler

<b>INLEDNING</b>	<b>3</b>
<b>ROLLPERSONEN</b>	<b>6</b>
GRUNDEGENSKAPER	6
ÖVRIGA VÄRDEN	8
<b>KLASSER</b>	<b>11</b>
<b>YRKEN</b>	<b>13</b>
<b>MUTATIONER</b>	<b>20</b>
MENTALA MUTATIONER	21
MENTALA DEFEKTER	23
FYSISKA MUTATIONER	25
FYSISKA DEFEKTER	27
<b>CYBERNETIK</b>	<b>29</b>
CYBERNETISKA TILLBEHÖR	31
KOSMETISK CYBERNETIK	35
UAG-CYBERNETIK	35
<b>FÄRDIGHETER</b>	<b>38</b>
STARTFÄRDIGHETER	40
YRKESFÄRDIGHETER	40
BAKGRUNDSPOÄNG	40
ALLMÄNNA FÄRDIGHETER	41
STRIDSFÄRDIGHETER	43
ATT FÖRBÄTTRA SINA FÄRDIGHETER	44
<b>STRID</b>	<b>45</b>
STRIDSRUNDAN	46
VAPENTABELLER	49
SÄRSKILDA REGLER FÖR VISSA VAPEN	50
SKYDD	55
SKADOR OCH LÄKNING	55
FUMMELTABELLER	56
SÄRSKILDA SITUATIONER	58

## Bok 2 — Kampanj

<b>INLEDNING</b>	<b>3</b>
<b>KORPORATIONERNA</b>	<b>5</b>
BAUHAUS	6
CAPITOL	9
IMPERIAL	12
MISHIMA	15

CYBERTRONIC	16
<b>MILITÄRVÄSENDET</b>	<b>17</b>
FÖRETAGENS MILITÄR	18
KRIG	22
<b>KARTELEN</b>	<b>24</b>
<b>BRÖDRASKAPET</b>	<b>26</b>
<b>ONDSKAN</b>	<b>28</b>
DEN ONDA KRAFTEN	31
ONDSKANS TEKNOLOGI	33
ONDSKANS VÄSEN	35
<b>STÄDERNA</b>	<b>40</b>
<b>BROTTLIGHET</b>	<b>45</b>
<b>ALLMÄNT</b>	<b>47</b>
ÖVRIGA FÖRETAG	47
MEDIA	48
KREDITER	48
TERROR	49
RYMDFÄRDER	50
KAMPANJIDÉER	50
<b>PLANETERNA</b>	<b>52</b>
MERKURIUS	53
VENUS	55
JORDEN	57
LUNA	59
MARS	63
ASTEROIDBÄLTET	66
JUPITER	68
SATURNUS	72
URANUS	74
NEPTUNUS	77
PLUTO	80
NERO	83
RYMDSTATIONER	84
<b>TEKNOLOGI</b>	<b>86</b>
FARKOSTER	87
SKEPPSARTILLERI	89
STRIDSFORDON	91
HANDVAPEN	91
RUSTNINGAR	95





**V**ÄRLDEN ÅR 2192. EN VÄRLD AV MÖRKER OCH ONDSKEFULL STRÄVAN. OUPPHÖRLIGA KRIG RASAR GENOM SOLSYSTEMET SOM MÄNNISKAN EFTER DECENNIER AV HÅRT ARBETE HAR ERÖVRAT. KAMPEN OM DE VÄRDEFULLA NATURRESURSERNA ÄR JÄRNHÅRD OCH HÄNSYNSLÖS. DE VÄLDIGA MEGACORPARNA KROSSAR DE MINDRE KONKURRENTERNA OCH ALLT MOTSTÅND I SITT BESINNINGSLÖSA PROFITBEGÄR.

Enorma krigszoner fyllda av ändlösa artilleri-strider och stinkande skyttegravsrig kantar de befolkade världarna. Brödraskapet, 2100-talets självutnämnda korsfarare, rensar solsystemet på mutanter, pestsjuka och de ondas kulturer. Storslagna och blodkantade kors-tåg drar fram över systemets krigshärjade och sjuka världar. Våldiga megastäder växer fram som cancersvulster och ger upphov till

depraverade livsstilar och ändlös slum, men även ofattbar lyx.

Detta är de stora korporationernas och företagsbyråkraternas tidsålder. En tidsålder då mannen på gatan inte har makt att påverka sitt liv. Då korporationens företagsidé är synonymt med ditt livsmål. Endast profiten styr, med en obarmhärtig kyla.

Detta är onskans tidsålder. En tidsålder då

GNINDEFN



det onda som människan alltid fruktat tar fysisk form. Då kulter hånar skapelsen och rituella människooffer och varelser från främmande världar är en realitet. Mars skyar färgas svarta då slagfältens brisader sliter de ondas vilt framrusande legioner i stycken. Detta är det århundrade då ondskans sändebud vandrar såsom mörka och illavarslande skuggor genom solsystemets världar och besudlar de svagsintas odödliga själar.

Detta är de monstruösa rymdskeppens och gigantiska rymdbataljernas tidsålder. I ensamt majestät kryssar de kilometerlånga slagskeppen genom solsystemet. Blixtsnabba strider mellan hundratals dogfigtherskepp sker i skuggan av de väldiga planeterna Jupiter och Saturnus. Det är en mörk tidsålder, en tidsålder fylld av lidande och ond bråd död.

Men det är också en tidsålder för hård strävan och en obändiga viljor.

*Det är en tid för hjältar.*

## Vad är ett rollspel?

Glöm allt du har lärt dig om spel. Ett rollspel är inte ett spel i vanlig mening, utan snarare handlar det om att du tillsammans med några av dina vänner kan få uppleva en serie äventyr som äger rum i en värld långt bortom vardagens jämna lunk. Ett rollspel kan jämföras men en actionfilm, men med skillnaden att spelarna, som sköter huvudrollsinnehavarna, får skriva sina egna manus medan spelledaren/regissören sköter intrigen, birollerna, statisterna och miljön. Spelets mål är inte att vinna eller förlora, utan att uppleva häftiga äventyr och utföra stordåd som inte står filmernas hjältar efter och på detta sätt skapa sina egna fantastiska historier och hjältar. Dem du spelar med är oftast inte motståndare utan partners som du bör samarbeta med.

Grunden i rollspelet är rollpersonen. När du träder in i *R•y•m•d*s framtidsvärld tar du på dig en helt annan persons egenskaper och förmågor. Detta är din rollperson och det är honom eller henne du ska agera som i äventyren. För att fortsätta parallellen med äventyrsfilmen; det är den roll du spelar. Rollpersonen är inte du själv, utan en annan person, liksom man skiljer på skådespelaren som person och den roll han spelar i filmen.

Din rollperson har vissa egenskaper som talar om hur stark, intelligent, smidig o. s. v. han är. Dessa förmågor kallar vi

grundegenskaper och bestäms med tärningens hjälp. Din rollperson är dock inte oföränderlig; med tiden skaffar han sig erfarenhet och kunskaper på många områden, vilket anges med siffror och benämns färdigheter.

Spelledaren är spelets viktigaste person. Det är han som skapar världen där spelarnas rollpersoner lever. Han bestämmer hur världen skall ska se ut, vilka som bor där, vad de gör och vad de tycker om dig. Han hittar också på de situationer du ställs inför. Det är bara spelledaren som behöver behärska reglerna. Spelarna ska koncentrera sig på att spela sina rollpersoner.

Spelledaren utformar alltså världen, men det är reglerna som ger riktlinjer för hur allt som sker i den händer. Så snart en rollperson försöker göra någonting, finns det regler som visar hur stor chans han har att lyckas. Tänk dig att din rollperson försöker knäcka koden till ett datasystem. Klarar han av det? Det beror på en av hans grundegenskaper, intelligens och datorns kapacitet. Med hjälp av tärningsslag och tabeller kan man sedan avgöra om han lyckas eller inte.

## Samarbete eller tävlan?

När ni spelar rollspel gör ni det tillsammans och hjälps åt för att nå ert mål. När ni tillsammans låter er fantasi flöda kan man skapa en berättelse som blir mycket spännande, därför att ingen vet i förväg vad som kommer att hända.

I de flesta sällskapsspel handlar det om att någon eller några ska vinna. I ett rollspel kämpar ni dock inte mot varandra, utan mot de faror som era rollpersoner möter i spelvärlden. Ni måste samarbeta om ni ska kunna klara er i ett slagsmål mot en grupp ligister eller trasiga mördarrobotar. Att förlora betyder i det här sammanhanget att man t. ex. blir av med sitt liv eller sina surt förvärvade pengar. Att vinna kan vara att klara sig levande genom den förbjudna zonen eller att rädda din partner från Ondskans legionärer. En viktig del av framgången är också att din rollperson samlar erfarenhet och blir skickligare. Hur du lyckas väljer du själv; vill du gå den hårda vägen är riskerna och spänningen större; går du lugnare fram får du tänka mer för att hitta elegantare lösningar.

## Vad är R•y•m•d?

*R•y•m•d* utspelar sig i vår egen värld, fast i framtiden.



Solsystemet är utforskat, och en helt ny makt har dykt upp som hotar vår tillvaro, Ondskan. Tonvikten är lagd på action och i äventyren möter du och dina medspelare Ondskans hantlangare, skumma smugglare, rymdpirater och soldater från de stora megacorporna. Ha alltid avtryckarfingret redo!

## R•y•m•d och Mutant

*R•y•m•d* har exakt samma spelsystem som *Mutant*, och du som spelat detta spel tidigare kommer att känna igen en hel del. Det enda som egentligen är helt nytt är systemet för att skapa sin rollperson — ett system som är snabbare och enklare men inte ger lika stor valfrihet. Det går dock alldeles utmärkt att använda *Mutants* regler i stället, om du föredrar det. Klasserna och yrkena har också ändrats, och vill du spela i *R•y•m•ds* miljö rekommenderar vi att du använder dessa nya regler i stället, även om det går utmärkt att använda *Mutants* regler.

## Material

För att kunna spela eller spelleda *R•y•m•d* behövs en del material förutom det som finns med i lådan.

## Rollformulär

På sidan XX i XX-boken finns ett rollformulär som du får kopiera för eget bruk, eller skriva av. Varje spelare måste ha varsitt rollformulär, och det är dessutom praktiskt att ha ett formulär för var och en av de viktigare spelledarpersonerna (SLP).

Rollformuläret är en blankett för rollpersoner. Där kan du fylla i dess grundegenskaper, färdigheter och andra data och ha dem lätt tillgängliga under spelets gång. Även spelledaren behöver hålla reda på sina rollpersoner (spelledarpersoner — SLP) och kan antingen fylla i rollformulär för dem eller för anteckningar på vanliga pappersark.

## Tärningar

Du behöver också tre tärningar — en fyrasidig, en sexsidig och en tiosidig tärning. De fyra- och tiosidiga specialtärningarna finns att köpa lösa eller i set i de flesta välsorterade leksaksbutiker.

På den pyramidformiga fyrsidiga tärningen läser du av de siffror som står på tärningens sidor. Den siffra som står rättvänt, d. v. s. nedåt, är tärningens utfall.

På den tiosidiga tärningen betyder nollan 10.

”Tärning” förkortas med bokstaven ”T”. Efter T:et anges vilken slags tärning du ska använda och siffran före T:et visar hur många gånger du ska slå. 2T6 betyder alltså att du ska slå en sexsidig tärning två gånger och lägga samman resultaten.

*Exempel: Om du slår 2T6 och får 3 och 5 blir resultatet av tärningskastet 8.*

## Specialfall

Ibland nämns T3, en tresidig tärning. Någon sådan existerar inte, utan du ska slå en sexsidig och avläsa 1 och 2 som 1, 3 och 4 som 2 och 5 och 6 som 3.

En tvåsidig tärning, T2, slås också med en sexsidig, men 1, 2 och 3 är 1 och 4, 5 och 6 är 2.

En tjugosidig tärning, T20, slås med en sexsidig och en tiosidig. Slå först 1T6. Om resultatet är 1, 2 eller 3 så hamnar den tiosidigas värde mellan 1 och 10. Om resultatet däremot är 4, 5 eller 6, så hamnar den tiosidigas värde mellan 11 och 20. Slå sedan 1T10 för att fastställa det slutliga resultatet.

*Exempel: Om den sexsidiga tärningen visar 5 och den tiosidiga tärningen visar 7 är resultatet 17.*

## Procenttärningar

Ibland frågas efter 1T100. Denna kombination kallas procenttärning och slås med två tiosidiga tärningar. Först slår du en tärning för att fastställa entalssiffran och sedan slår du en tärning för tiotalssiffran. Resultatet ”00” betyder 100. På detta sätt får du ett värde mellan 1 och 100.

*Exempel: Om entaltärningen visar 5 och tiotalstärningen visar 6 får du 65.*

## Modifierade tärningsslag

Ibland står det t. ex. att du ska slå 2T6+2. Detta innebär att du ska slå två sexsidiga tärningar, summera resultatet och sedan lägga 2 till summan.

*Exempel: Du slår 2T6+2 och får 3 och 2. Resultatet blir då 3+2+2=7.*





**S** OM VI SA I INLEDNINGEN SÅ HAR VARJE SPELARE EN ROLLPERSON MED VILKEN HAN DELTAR I SPELET. ALLA ROLLPERSONER HAR SIFFROR PÅ HUR DUKTIG HAN ÄR OCH VILKA FYSISKA OCH MENTALA EGENSKAPER HAN BESITTER. I STORT SETT ÄR DET SJU STEG DU MÅSTE FÖLJA:

- 1 **Bestäm Klass**
- 2 **Slå fram Grundegenskaper**
- 3 **Bestäm Övriga värden**
- 4 **Bestäm Yrke**
- 5 **Bestäm Mutationer och Cybernetiska tillbehör**
- 6 **Skaffa Färdigheter**
- 7 **Utforma din rollperson**

## Bestäm klass

*Klassen* är en benämning på vilken "ras" du till-

hör. Du kan välja mellan tre olika klasser för din rollperson, Vanlig människa, Psi-mutant (PSI) och Mutant (MUT). Vad dessa innebär förklaras närmare i kapitlet Klasser.

## Slå fram grundegenskaper

*Grundegenskaperna* är din rollpersons medfödda grundförutsättningar. Till skillnad från färdigheterna, som anger vad du har lärt dig



i livet, förändras grundegenskaperna mycket lite under spelets gång. Grundegenskaper anges med siffervärden som för rollpersonernas del brukar sträcka sig från 1 till 20. Detta värde kallas *grundegenskapsvärde* (GEV).

Det finns sju grundegenskaper: Styrka, Intelligens, Personlighet, Smidighet, Storlek, Fysik och Mental styrka.

## Styrka (STY)

Styrkan är dels ett mått på din muskelstyrka och dels ett mått på hur du kan utnyttja den på bästa möjliga sätt. STY används bland annat när man skall avgöra hur mycket skada du kan utdela i närstrid. Det avgör också hur mycket prylar du kan bära med dig.

## Intelligens (INT)

Intelligenen avgör hur väl du kan lösa de problem du konfronteras med. Det kan t. ex. vara att ta sig in i ett avancerat datasystem, att räkna ut vad vissa tecken betyder, att förstå främmande språk och koder, etc. Man kan också säga att ditt värde i INT visar hur lätt du har för att föra logiska resonemang och dra riktiga slutsatser.

## Personlighet (PER)

Din personlighet är ett mått på hur häftig du är, i andra människors ögon. Den avgör hur lätt du kan påverka andra individer att göra som du vill. Om du har hög PER lyssnar man gärna på dig och du kan inge förtroende, medan en person med låg PER är rätt trist. Ditt värde på PER hör i viss mån samman med ditt utseende. En mycket vacker person har också en relativt hög PER.

## Smidighet (SMI)

Under denna grundegenskap samsas många faktorer; reaktionsförmåga, snabbhet, vighet och förmåga till precisionsarbete. Din SMI används ofta i rörliga manövrer som inte täcks upp av någon speciell färdighet, t. ex. när du skall hoppa, klättra eller smyga.

## Storlek (STO)

Storlek avgör hur mycket du väger, enligt följande tabell. Du får sedan bestämma hur lång du är, utifrån vad som är rimligt med vikten och din STY. Ett högt STY-värde ger högre vikt i förhållande till längd.

## STORLEKSTABELL

STO	VIKT I KG	LÄNGD I CM
1	1 – 9	10 – 60
2	10 – 18	41 – 110
3	19 – 27	91 – 125
4	28 – 36	106 – 140
5	37 – 45	121 – 150
6	46 – 50	131 – 160
7	51 – 55	141 – 170
8	56 – 60	151 – 175
9	61 – 65	156 – 180
10	66 – 70	161 – 185
11	71 – 75	161 – 185
12	76 – 80	161 – 185
13	81 – 85	166 – 190
14	86 – 90	171 – 195
15	91 – 95	176 – 200
16	96 – 100	181 – 205
17	101 – 110	186 – 210
18	111 – 120	191 – 220
19	121 – 130	201 – 230
20	131 – 140	211 – 240
21	141 – 150	221 – 250

## Fysik (FYS)

Din fysik är ett mått på hur robust och tålig du är, samt sådana saker som hälsa, uthållighet och stryktålighet. Ju högre FYS, desto bättre motstår du gift, strålning och skada. En person med hög FYS uthärdar dessutom fysiska ansträngningar såsom maratonlopp och liknande bättre än en person med låg FYS.

## Mental styrka (MST)

Denna grundegenskap anger främst hur viljestark och envis du är och hur väl du kan utföra eller motstå mentala angrepp. Den anger också hur pass god kontroll du har över dig själv; har du låg MST är du nervös och bryter lätt samman; har du hög MST är du lugn och sansad även i pressande situationer.

I *R•y•m•d*s värld förekommer dessutom ett fenomen som kallas *psi-krafter*, övernaturliga krafter som endast ett fåtal besitter. Din MST avgör hur bra du kan kontrollera dessa krafter, i fall du har några.



## Grundegenskapstabell

För att avgöra dina grundegenskapsvärden använder du nedanstående tabell. Tabellen visar vilken tärningskombination du skall använda för de olika grundegenskaperna.

KLASS	STY	INT	PER	SMI	STO	FYS	MST
MAN	3T6	3T6	3T6	3T6	3T6	3T6	3T6
PSI	2T6+1	2T6+6	3T6+1	3T6	2T6+2	2T6+1	2T6+10
MUT	4T6	2T6+1	2T6+1	3T6	3T6+3	3T6+1	2T6+1

## Olika framslagsmetoder

Spelarnas rollpersoner är hårdföra äventyrare och förväntas alltså vara bättre än en vanlig Svensson. Genomsnittliga tontar har ingen chans att klara sig i de äventyr som vi ska ge oss ut på, så därför är det säkrast att vi är lite bättre än genomsnittet, eller hur? Det finns därför några godkända sätt att 'fuska' när man slår sina grundegenskaper.

- 1 Slå varje värde två gånger. Välj det bästa.**
- 2 Slå fram tre kompletta uppsättningar av grundegenskaper. Välj själv vilken uppsättning du vill ha.**
- 3 De olika yrkena har olika krav på grundegenskaper. Om du vill vara ett bestämt yrke, byt i så fall ut de värden som inte är tillräckligt höga och ersätt dem med minimikravet för det yrket.**

## Bestäm övriga värden

Förutom grundegenskaperna finns det några andra värden som visar hur du fungerar i rollspelet.

## Skadebonus (SB)

En person med hög STY och/eller STO gör mer skada på sin motståndare i närstrid, eftersom en stark person kan träffa hårdare och en stor person kan lägga mer tyngd bakom slaget. Denna extra skada kallas för Skadebonus (SB).

SB läggs till eller dras ifrån den skada ett vapen vållar. SB beräknas utifrån STY+STO. SB används endast i närstrid.

## SKADEBONUSTABELL

STY+STO	BONUS
1 - 10	-2*
11 - 25	±0
26 - 32	+1T4
33 - 41	+1T6
42 - 50	+2T6
51 - 60	+3T6
FÖR VARJE YTTERLIGARE +20	+1T6

\* Skadan blir dock aldrig lägre än 1.

## Kroppspoäng (KP)

Dina kroppspoäng är ett mått på hur mycket skada du tål innan du blir medvetslös. Dina KP är lika med din STO plus din FYS. Ett vapen gör ett visst antal poäng i skada och dessa subtraheras från KP.

När KP når 0 blir du medvetslös och när du har förlorat ytterligare FYS KP dör du. Tyvärr.

*Exempel: Om du har STO 9 och FYS 11 har du 20 KP. När du har förlorat 20 KP blir du medvetslös, och när du har förlorat ytterligare 11 så dör du.*

## Belastningsavdrag

Ju mer packning och föremål man bär med sig, desto mer nedtyngd och hindrad blir man i sina rörelser. Detta har i verkligheten två effekter; man blir snabbare trött och man kan inte röra sig lika snabbt som vanligt än om man inte bär någon packning alls.

I R•Y•M•D kan detta avspeglas med följande regler:

- Vid alla föremål står dess vikt i kilo. En person kan bära lika många kilo som hans STY utan att få några avdrag.
- Bär man på sig fler kilon än sin STY, så får man minskad förflyttningsförmåga. Denna minskas med 1 för vartannat extra kilo man bär. Man får dessutom -1 per extra kilo på alla färdigheter som baseras på SMI eller STY (avrunda nedåt till närmsta hela femtal).
- Man kan maximalt bära 4 x STY kilon. Bär man mer så stupar man. Förflyttningsförmågan är alltid minst 5.



# Förflyttningsförmåga

Din förflyttningsförmåga är FYS+SMI. Så många meter kan du under normala förhållanden förflytta dig under en stridsrunda. Detta förutsätter att du springer. Om du av någon anledning inte kan springa så är din förflyttningsförmåga halverad.

# Höger- eller vänsterhänt

Slå 2T10 för att se om du är högerhänt, vänsterhänt, dubbelhänt eller ambidextriös. En dubbelhänt person kan använda båda händer lika bra, men inte samtidigt. Är en rollperson ambidextriös kan han använda båda händerna lika bra samtidigt.

## HUVUDHANDSTABELL

2T10	HUVUDHAND
2 – 15	HÖGER
16 – 18	VÄNSTER
19	DUBBELHÄNT
20	AMBIDEXTRIÖS

# Ålder

Du väljer själv hur gammal du är när du börjar äventyra. Ålderstabellen visar hur åldern påverkar din rollperson. För varje år du har fyllt får du dessutom ett Bakgrundspoäng (BP). Dessa används till att skaffa färdigheter från början.

Exempel: Om din rollperson är 40 år (medelålders), så har du -2 på STY, -1 på FYS, -2 på SMI, +1 på INT, +2 på MST och +1 på PER. Du får +2 på levnadsnivå.

## ÅLDERSTABELL

	UNG (15 – 18)	MOGEN (19 – 35)	MEDELÅLD. (36 – 45)	GAMMAL (46 – )
STY	0	0	-2	-5
STO	0	0	0	0
FYS	0	0	-1	-3
SMI	+1	0	-2	-4
INT	0	0	+1	+1
MST	0	0	+2	+4
PER	0	0	+1	+1
LEVNADSNIVÅ	-1	±0	+2	+1

# Levnadsnivå

Ditt yrke bestämmer i mångt och mycket på vilken levnadsnivå du befinner dig när spelet börjar. Levnadsnivån bestämmer startkapital, kreditvärdighet, månadslön samt bostad och modifieras av åldern, enligt Ålderstabellen. Mutanter kan aldrig ha högre levnadsnivå än 4. En Kredit motsvarar ungefär 15 svenska kronor med 1990-talets penningvärde, och den är exakt lika mycket värd som *Mutants* EuroDollar.

## LEVNADSNIVÅER

	0	1	2	3	4	5	6	7
INKOMST/MÅN:	0	200	500	750	1000	2000	5000	10.000
TILLGÄNGLIGT/MÅN:	0	150	300	500	750	1500	3500	7500
FÖRMÖGENHET:	500	1000	2500	4500	5000	10.000	25.000	50.000
SPARAT:	—	100	500	1000	10.000	20.000	50.000	100.000
KREDITVÄRDIGHET:	—	100	500	1500	2000	5000	25.000	100.0.00
BOSTAD:	INGEN	INNEBO.	1:A	2:A	1/MEDL.	1/MEDL.	2/MEDL.	4/MEDL.

**FÖRMÖGENHET:** Det sammanlagda värdet av alla dina tillgångar. Detta är även ditt startkapital; så mycket pengar får du köpa utrustning för när spelet börjar.

**KREDITVÄRDIGHET:** Hur mycket du kan få låna, alternativt hur mycket du har rätt att övertrassera ditt konto innan man börjar stänga av din bostad, etc.

**BOSTAD:** Hur du bor. "Innebo." innebär inneboende hos någon, alternativt ingen bostad. "X/medl." innebär antal rum per familjemedlem.

# Bestäm yrke

Ditt yrke i *R•y•m•d* är inte riktigt samma sak som vi normalt brukar mena med yrke. Det yrke du väljer bestämmer vilka färdigheter och vilken utrustning du har från början, inte nödvändigtvis vad du arbetar med. Det finns fjorton olika yrken att välja mellan: Acolyt, Agent, Corpus, Forskare, Inkvisitor, Kaosagent, Kriminell, Mediaman, Pilot, Rogue, Ronin, SVOT, Trooper och Doomtrooper



# Bestäm mutationer eller tillbehör

Mutationer och defekter väljs till stor del av dig själv (se kapitlet om Mutationer för närmare info). Vilka cybernetiska tillbehör du har från början beror på vilket yrke du har (se kapitlet Yrken samt kapitlet Cybernetik).

## Skaffa färdigheter

Allt som din rollperson kan göra, att slåss, att flyga, att knappa på datorer, o. s. v. klassas in i ett antal *färdigheter*. Hur duktig du är i en viss färdighet anges med ett värde som heter GCL (Grundläggande Chans att Lyckas). För att få fram vilka GCL du har i färdigheterna från början går du igenom tre steg:

- **Beräkna Startfärdigheterna**
- **Anteckna Yrkesfärdigheterna**
- **Spendera Bakgrundspoängen**

### Startfärdigheter

Från början har du en GCL i alla färdigheter, beroende på den grundegenskap som är kopplad till färdigheten. Detta kallas för Startfärdigheter, och i kapitlet Färdigheter står det hur du beräknar din GCL i dessa.

### Yrkesfärdigheter

När spelet börjar har du en yrkeskarriär bakom dig, där du har lärt dig betydligt mer än bara startfärdigheterna. I yrkesbeskrivningen finns uppräknat ett antal färdigheter och deras GCL, och dessa får du automatiskt om du väljer det yrket. Dessa GCL *ersätter* startfärdigheterna, de skall *inte adderas* till dem. Anteckna dessa samt startfärdigheterna på rollformuläret.

### Spendera bakgrundspoäng

När du antecknat vilka GCL du får automatiskt är det dags att spendera dina BP.

För BP kan du köpa högre GCL i vilken färdighet som helst.

Du får ett (1) BP för varje år som din rollperson har fyllt.

Se kapitlet Färdigheter för beskrivningar av färdigheterna och hur du köper högre GCL. När du spenderat alla poäng antecknar du de nya värdena på rollformuläret.

Rollspel skall vara kul. Många spelare tycker att det är trist att spela med 'dåliga' rollpersoner, så till slut tröttnar de och gör något vansinnigt för att få slå fram en ny rollperson. Det finns ett bra tips för att undvika detta: **BIND DIG INTE AV TÄRNINGARNA OCH REGLERNA NÄR DU SKAPAR DIN ROLLPERSON!** Reglerna skall vara en stomme, inte en begränsning. Tärningarna skall vara en vägledning, inte ett hinder. Tycker du att det är trist att man bara får ha säg tre cybernetiska tillbehör från början, strunta i den regeln. Blir du sur för att du aldrig kan bli en SVOT, eftersom du aldrig har tillräckligt höga grundegenskaper, ta bort begränsningarna, eller höj dina grundegenskaper!

## Utforma din rollperson

När spelet börjar ska du ha ett namn, ett signalement och en bakgrund. Allt detta bestämmer du själv. Ägna gärna gott om tid åt att tänka ut din bakgrund, varifrån du kommer, hur du växte upp och vad du gjorde innan du blev äventyrare.

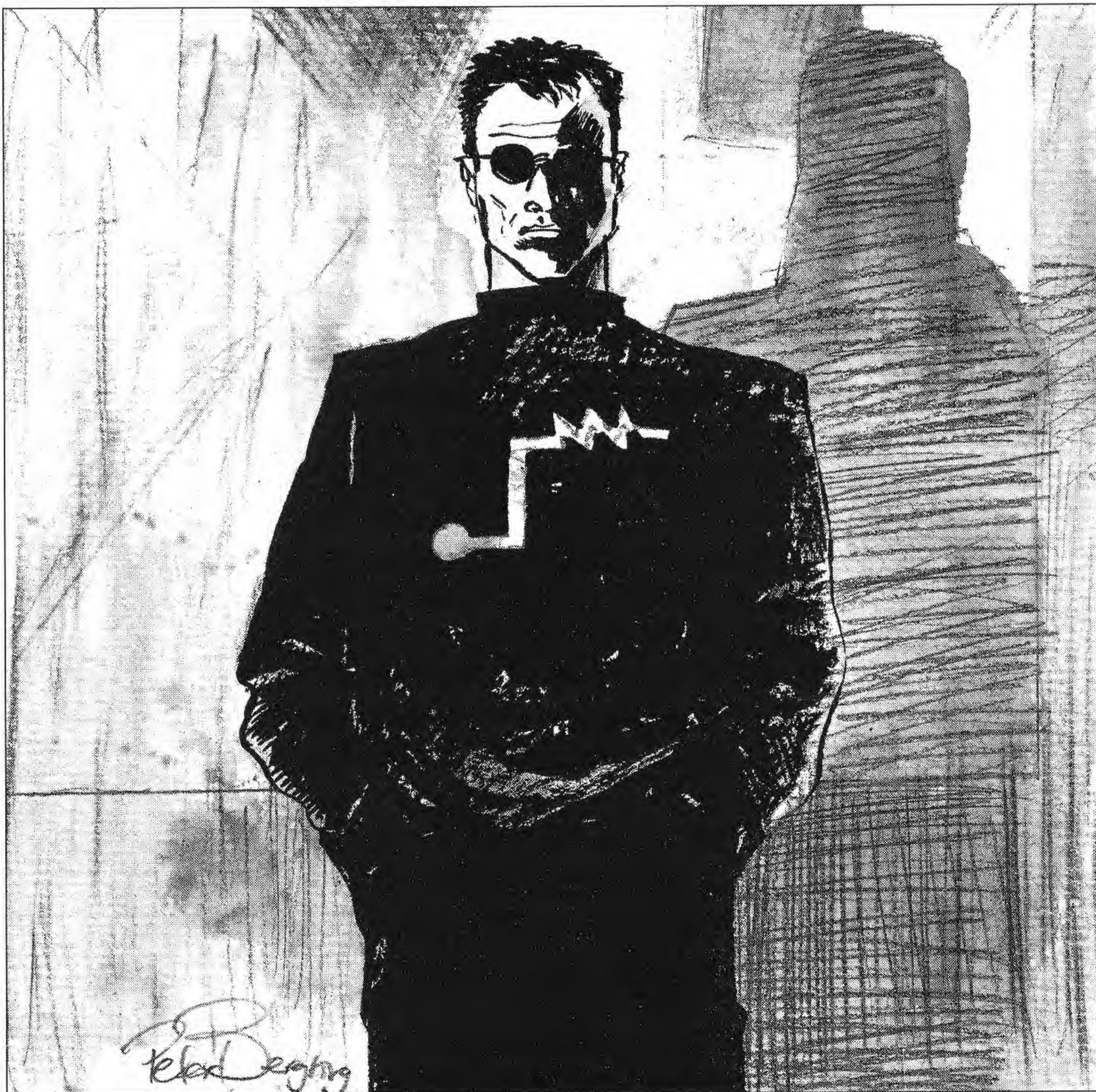
Rollspel handlar om att spela en roll, att spela en annan person än den man egentligen är. Alla människor har önskningar, ideal och ståndpunkter som påverkar ens beteende gentemot omvärlden. De rollpersoner som förekommer i spelet bör också vara på det sättet.

När du skapar din rollperson bör du tänka en stund över de ideal, motiv och drivkrafter som din rollperson har.

### Skaffa utrustning

För de Krediter du börjar med så kan (och bör) du köpa utrustning. Om du kan och vill så kan du skaffa dig cybernetiska tillbehör, och dessutom kanske du vill skaffa dig lite vapen, en rustning, kanske ett fordon, etc.





**D**EN HUVUDSAKLIGA SKILLNADEN MELLAN DE TRE KLASSERNA ÄR MUTATIONERNA — PSI HAR ETT ANTAL MENTALA MUTATIONER OCH DEFEKTER OCH MUT HAR ETT ANTAL FYSISKA. NORMALA MÄNNISKOR HAR INGA MUTATIONER, MEN INTE HELLER NÅGRA DEFEKTER. KLASSEN STYR OCKSÅ VILKA TÄRNINGAR DU ANVÄNDER NÄR DU SLÅR DINA GRUNDEGENSKAPER.

Alla rollpersoner tillhör en av följande tre klasser:

- **Normal människa (MAN)**
- **Psi-mutant (PSI)**
- **Mutant (MUT)**

Dessa olika klasser visar hur du var när du föddes.

Vad de innebär i detalj förklaras närmare nedan. Dessutom är klassen i vissa fall en obönhörlig begränsning för vilket yrke du kan ha.

## Normal människa

När de nya teknologiska landvinningarna gjorde det möjligt att i större skala börja exploatera världsrymden dröjde det inte länge innan de första pionjäreorna och koloniserareorna skickades ut. Dessa var 'elitmänniskor' utan några som helst fysiska svaghetstecken, en handplockad droppe ur den överbefolkade jordens ocean. Med tiden har dock utvecklingen i rymdens gi-

# KLASSEER



gantiska megastäder gått exakt samma väg som på den infekterade jorden. Föroreningar, droger, strålning, m. m. har degenererat den mänskliga arvsmassan, och frekvensen av sjukdomar, mutationer, mentala rubbningar och fysiska begränsningar har hamnat på samma nivå som tidigare.

Som Normal människa i *R•y•m•d* har du inte några speciella mentala eller fysiska förmågor eller defekter. Det är, precis som tidigare, din plats i staden som egentligen styr ditt fysiska välmående — ju högre upp, desto bättre. Längst ned håller misären sina trotjänare i en stålbur som endast de starkaste kan bryta sig ur.

**MÖJLIGA YRKEN:** Alla.

## Psi-mutant

Till det yttre är du en helt normal människa, möjligtvis något mindre och klenare byggd. I din ungdom började du upptäcka dina övernaturliga krafter, och i största hemlighet, i skymundan från inkvisitorers, Uppfostrares och föräldrars hökögon har du tränat upp dina mentala krafter till fulländning. Ända sedan barnsben har du fått höra Brödraskapets förmaningar och hot om vad Ondskan kan göra med sådana som dig, och därför håller du dina krafter hemliga i största möjliga utsträckning. Din hjärna är utvecklad utöver det vanliga och du har en intelligens och viljestyrka som är överlägsen de klentrogna människornas. Du har ett antal mentala mutationer som skiljer dig från dem, men du kan också ha defekter, vilket är negativa mutationer som stör dig.

Exakt vilka mutationer eller defekter du har avgör du i samråd med SL.

**MÖJLIGA YRKEN:** Alla.

## Mutant

Redan i mitten av det tjugoförsta århundradet föddes ditt släkte — barn av en förstörd planet och hänsynslösa forskares cyniska experiment. På den tiden, på Jorden, blev mutanterna ett bespottat, fruktat och föraktat släkte av utstötta, och företagens strävan vid steget ut i rymden var att renodla den mänskliga rasen och glömma att ni någonsin existerat.

Utvecklingen har dock lämnat denna strävan bakom sig, och nu lever ni precis som på Jorden även i rymdens megastäder. Er fysiska styrka och övermänskliga motståndskraft har fått företagen att 'importera' er till gruvor och tunga industrier; somliga av er har på egen hand tagit sig ut i rymden; dessutom har ert antal ytterligare utökats av samma orsaker som på jorden — strålning, experiment och droger.

Som Mutant är du skydd och fruktad av de flesta normala människor. Därför lever större delen av ert släkte liv i skymundan, långt bort från alla lagar, poliser och byråkrater. Med vapen har ni kuvats av de normala människorna, och missnöjet bland er är stort.

Som Mutant har du ett antal fysiska mutationer och fysiska defekter. Exakt vilka dessa är avgör du i samråd med SL.

**MÖJLIGA YRKEN:** Acolyt, InterPol, Kaosagent, Kriminell, Pirat, Ronin, Rogue





**N**ÄR DU BESTÄMT VILKEN KLASS DU TILLHÖR  
MÅSTE DU ÄVEN BESTÄMMA DITT YRKE, D. V.  
S. VAD DU SYSSLAT MED MELLAN DIN UPP-  
VÄXT OCH DET ATT DU BLIR ÄVENTYRARE.  
DU FÅR SJÄLV VÄLJA VILKET YRKE DU VILL HA, MEN BE-  
GRÄNSAS AV DINA GRUNDEGENSKAPER OCH AV DIN  
KLASS (OM DU ÄR MUTANT).

## Cybernetiska till- behör från start

De cybernetiska tillbehör som finns uppräknade är du utrustad med från början. Detta är dock helt frivilligt, och ingen kan tvingas att ha cybernetiska tillbehör från början.

Det finns nämligen två stora nackdelar med cybernetik. Dels riskerar du att så småningom drabbas av COS (se kapitlet om Cyberne-

tik), dels kostar de pengar (se Fordringsägare nedan). COS-verkan är undantagen MST- och PER-kraven för yrket, d. v. s. det räcker med att du uppnår dessa krav innan du börjar plocka in tillbehören.

Till de tillbehör som kräver ett Cyberjack ingår även detta, trots att det inte är utskrivet.

Kosmetisk cybernetik kan alla rollpersoner ha från början i obegränsade mängder utan att ha några skulder.

**YRKE**



# Fordringsägare

Om du väljer att ha cybernetiska tillbehör från början står du i skuld till den person eller det företag som har bekostat dem. Denna skuld måste som regel betalas tillbaka inom ett år (SL får modifiera detta uppåt eller nedåt hur mycket han vill; ett år är bara ett förslag), annars blir du efterlyst och satt i arbetsläger om du åker fast (om Kartellen eller ett företag är fordringsägare, vill säga; mer ljusskygga arbetsgivare har mer inofficiella metoder...).

Summan du är skyldig är hälften av värdet på alla dina cybernetiska tillbehör. Kosmetisk cybernetik räknas inte (du anses ha bekostat denna själv).

Under rubriken Fordringsägare vid yrkesbeskrivningen står några förslag på vem du är skyldig pengarna. Även detta kan modifieras beroende på omständigheterna.

## Färdighetskrav

De GCL som räknas upp får du automatiskt när du väljer yrket, och om de är högre ersätter de alltså de normala GCL:erna (de skall inte adderas).

Förutom dessa GCL har du ett antal bakgrundspoäng

(BP), beroende på hur gammal du är. För dessa poäng kan du skaffa ännu högre GCL.

## Grundegenskapskrav

För att bli antagen till vissa yrken krävs att du har vissa fysiska och mentala grundförutsättningar. En väldigt klen person klarar t. ex. inte antagningsproven till SVOT-skolan; en väldigt fumlig och oteknisk person klarar inte teknikerprovet; en extremt korkad kille blir ingen vidare företagsledare.

Vid varje yrke står några grundegenskapsvärden uppräknade. Din grundegenskap måste vara lika med eller högre än detta värde för att du skall kunna välja detta som ditt yrke. Om inte får du välja ett annat yrke, eller höja grundegenskapen (SL bestämmer).

## Levnadsnivå

Detta är ett mått på hur pass väl ställt du har det. Levnadsnivån avgör din månadslön, din förmögenhet (=startkapital) samt vad för slags bostad du har. Alla bostäder i *R•y•m•ds* värld är hyresrätter (motsv.).





# Beskrivning av yrkena

Vad varje yrke egentligen innebär i *R•y•m•ds* värld får du läsa dig till i Kampanjdelen. Det som anges nedan är främst spelvärden och vad som karakteriserar varje yrke. För att exempelvis förstå vad en Acolyt egentligen är måste du vara insatt i vad Brödrskapet är för något och vad Missionen sysslar med.

De yrken som räknas upp här nedan är några typiska karaktärer. Det finns dock utrymme för en oändlig variation, och det är ni själva som i samråd med SL skapar den verkliga rollpersonen — inte de här reglerna.

## Acolyt

Som acolyt befinner du dig på en av de lägre nivåerna inom den gigantiska och världsomspännande organisation som Missionen utgör. Du är hängiven, arbetsam och övertygad om att dina metoder för att fördriva Ondskan är de rätta. Dina arbetsuppgifter har varit utbildning, missionerande och administration, men givetvis strävar du mot större mål än detta. Den största fördelen med ditt yrke är att det är ganska självständigt

och så fort du visar dig i din tjänsteuniform åtnjuter du stor respekt från gemene man, oavsett vilket företag han tillhör.

**CYBERNETISKA TILLBEHÖR FRÅN START:** Fotoreceptor, Röstmodulator, Tempokalkylator

**FORDRINGSÄGARE:** Brödrskapet

**FÄRDIGHETSKRAV:** Iakttagelseförmåga 35%, Övertyga 75%, Pistol 40%, fyra valfria färdigheter 40%.

**KRAV PÅ GRUNDEGENSKAPER:** INT 13, PER 14

**LEVNADSNIVÅ:** 1T3+1

## Corpus

Som corpus är du en karriärist, anställd vid någon av de stora megacorporna, och ditt enda mål här i livet är att klättra steg för steg på karriärsstegen för att sedan slutligen nå toppen. Dock har du ännu inte hunnit klättra längre än till positionen som avdelningschef, men eftersom du fortfarande är ung och har större delen av livet framför dig är det troligt att du kommer att klättra ännu högre. Ditt mål försöker du sakta men säkert nå genom hårt arbete och många gånger fula knep och okonventionella metoder. En av förutsättningarna för





att du skall lyckas är att du har goda kontakter inom säkerhetstjänsten som du kan spela ut mot dina kollegor vid lämpliga tillfällen.

**CYBERNETISKA TILLBEHÖR FRÅN START:** Fotoreceptor, Sekundärminne, Tempokalkulator

**FORDRINGSÄGARE:** den megacorporation du arbetat inom

**YRKESFÄRDIGHETER:** Fixare 50%, Förfalskning 40%, Iakttagelseförmåga 40%, Övertyga 60%, valfri vapenfärdighet 35%

**KRAV PÅ GRUNDEGENSKAPER:** INT 13, PER 12

**LEVNADSNIVÅ:** 1T2+4

## Forskare

Du har varit anställd som expert hos en megakorporation, ett av de företag som styr solsystemet i R•y•m•d. Troligtvis har du arbetat med forskning inom en mängd områden, kanske med att utveckla cybernetiska tillbehör eller artificiella intelligensformer.

Ditt kall är att försöka utveckla de forskningsresultat du hittills lyckats få fram och troligtvis är du mer eller mindre besatt av ditt arbete. Gissningvis är du något äldre, då ålder ger erfarenhet, och förmodligen lite av en ensamvarg. Du betraktas av dina arbetskamrater som lite av ett geni. Men det sägs ju att gränsen mellan genialitet och vansinne oftast är hårfin, så vem vet?

**CYBERNETISKA TILLBEHÖR FRÅN START:** Laserfinger *eller* Verktøjshand, Mikroskopöga, Måttsensor, IR-öga *eller* Röntgenöga.

**FORDRINGSÄGARE:** arbetsgivaren

**YRKESFÄRDIGHETER:** Datorkunskap 50%, Elektronik 50%, Fixare 25%, Flygfordon 35%, Iakttagelseförmåga 40%, Medicin 45%, Teknik 40% (Du får dessutom välja en av de fyra färdigheterna Datorkunskap, Elektronik, Medicin eller Teknik som specialområde. Höj den färdighetens GCL med +30%).

**KRAV PÅ GRUNDEGENSKAPER:** INT 15, MST 9

**LEVNADSNIVÅ:** 1T3+2

## Inkvisitor

Som Inkvisitor är du Inkquisitionens yttersta redskap, dess totala spjutspets. Du är en bärare av sanningen och en person utöver det vanliga. Din uppgift är att sprida Brödraskapets sanning och samtidigt förgöra den ondska som har dykt upp i vårt solsystem.

I Brödraskapets namn har du färdats till de mest avlägsna delarna av solsystemet för att bekämpa Ondskan. Du vet att de flesta fruktar dig och att du har stora maktbefogenheter vilka du gladeligen utnyttjar. Det är ju alltid roligt att vara stor och stark.

Du ser mer eller mindre ned på alla personer som inte tillhör rörelsen och till viss del de som ännu inte har lyckats stiga nämnvärt i rang och du drar dig inte heller för att visa detta när du stöter ihop med dylika personer.

**CYBERNETISKA TILLBEHÖR FRÅN START:** Hyperaktivator *eller* Förstärkning, Järnhand *eller* Bedövningspistol, Kraftsensor *eller* Metalldetektor.

**FORDRINGSÄGARE:** Inkquisitionen

**FÄRDIGHETSKRAV:** Iakttagelseförmåga 50%, Rörliga manövrer 55%, Övertyga 50%, Pistol 50%, Gevär 50%, Automatvapen 50%, Obeväpnad strid 60%, Undvika 60%

**KRAV PÅ GRUNDEGENSKAPER:** STY 13, FYS 13, MST 15, PER 15

**LEVNADSNIVÅ:** 1T3+1

## InterPol

Du är som agent eller InterPol anställd av Kartellen eller av en av megacorporerna och har som uppgift att utgöra kärnan vid bekämpningen av spionage, sabotage och infiltration. Inom denna interna poliskår finner man endast de bästa inom varje område, varav du är en. Du kan vara befäl eller data- och elektronikexpert. Alla agenter, liksom du, har officiellt titlar som "författningsanalytiker", "PR-konsult" eller "förtroendefilosof".

Till er utrustning hör de modemedvetet formgivna, strikt skurna, eleganta, diskreta och mörka kostymer under vilka du galant döljer dina tunga handeldvapen. Ett obligatoriskt attribut är de mörka solglasögonen, vilka du alltid bär med dig.

**CYBERNETISKA TILLBEHÖR FRÅN START:** IR-öga, Audioaugmentor, Hyperaktivator

**FORDRINGSÄGARE:** Kartellen eller megacorp

**FÄRDIGHETSKRAV:** Datorkunskap 55%, Elektronik 55%, Markfordon 50%, Rörliga manövrer 65%, Automatvapen 50%, Pistol *eller* Gevär 60%, Obeväpnad strid 55%, Sprängteknik 35%, Undvika 40%.

**KRAV PÅ GRUNDEGENSKAPER:** STY 13, STO 11, FYS 13, MST 13

**LEVNADSNIVÅ:** 1T4+2



# Kaosagent

Du har tagit ett steg som du anser att alla förnuftiga människor borde ta i stället för att lyssna på alla de fåniga idéer som Brödraskapet har. Du har tagit steget över till Ondskan som du anser vara relativ i detta brinnande helvete som kallas Vintergatan. Visst tog det ett tag för dig att förstå att Ondskan var det som du skulle ty dig till, men till slut insåg du, vilket slutligen alla kommer att göra.

Du agerar någorlunda dolt och försöker, med din gamla identitet som täckmantel, att vålla så mycket problem som möjligt för de människor som fortfarande inte gått över till Ondskan.

- CYBERNETISKA TILLBEHÖR FRÅN START:** Inga (eventuellt Demoncybernetik)
- FORDRINGSÄGARE:** Inga
- FÄRDIGHETSKRAV:** Datorkunskap 35%, Förfalskning 35%, Iakttagelseförmåga 40%, Rörliga manövrer 40%, två valfria stridsfärdigheter och en valfri vanlig färdighet 40%.
- KRAV PÅ GRUNDEGENSKAPER:** INT 9, PER 9
- LEVNADSNIVÅ:** 1T6

# Kriminell

Du är en professionell brottsling, troligtvis efterlyst och eftersökt av ett antal megacorpar, om de har några bevis mot dig. Du har livnärt dig på stölder, drogförsäljning, lönnmord, beskyddarverksamhet o. s. v. Inom den undre värld du tillhör har du många kontakter men troligtvis minst lika många fiender som du stött dig med vid olika tillfällen och som också är ute efter dig. Troligtvis har du ett antal olika namn som du använder när du cirkulerar för att det skall vara svårare att få grepp om dig. Om någon behöver något som inte faller inom de ramar som lagen utgör vet du exakt vart du skall vända dig för att hjälpa personen i fråga, du kan i princip skaffa fram det mesta som kan köpas för pengar.

**CYBERNETISKA TILLBEHÖR FRÅN START:** Audioaugmentor, IR-öga, samt två valfria (även UAO).

**FORDRINGSÄGARE:** Kriminell storhet, kompanjon, "illegal" del av megacorp

**FÄRDIGHETSKRAV:** Fingerfärdighet 45%, Fixare 65%, Förfalskning 30%, Iakttagelseförmåga 40%, Rörliga manövrer 40%, Sprängteknik 30%, två valfria stridsfärdigheter (dock ej Vapensystem) 45%.

**KRAV PÅ GRUNDEGENSKAPER:** Inga

**LEVNADSNIVÅ:** 1T6

# Mediaman

Du är en av de som skämtsamt kallas för visionärer, en av de som arbetar inom de mediavisioner som finns på 2190-talet. Som person är du oerhört målmedveten och du gör allt som står i din makt för att överträffa dina konkurrenter i fråga om storslagenhet när det gäller presentation av scoop och liknande. För dig är ingenting heligt, alla stenar tål att tittas under, ingenting är för känsligt för att exponeras och exploateras, "det finns ju ett allmänt och medialt intresse för att detta skall visas". Under din karriär som visionär har du varit med om det måste, allt från att ducka för kulregn samtidigt som du frenetiskt skriver på ditt fickminne till att iklädd kåpa delta i mörka kulters offerriter. Du kan antingen vara egen företagare som säljer dina reportage till megacorparnas nyhetsbolag eller så är du helt enkelt anställd vid en mediadivision.

**CYBERNETISKA TILLBEHÖR FRÅN START:** Sekundärminne, Fotoreceptor, Teleskopöga, Radioutrustning.

**FORDRINGSÄGARE:** Den megacorp vid vilken du är anställd eller din bank om du är egen företagare.

**FÄRDIGHETSKRAV:** Datorkunskap 40% Fixare 40%, Förfalskning 35%, Gömma sig 35%, Iakttagelseförmåga 40%, Övertyga 50%, Pistol 35%.

**KRAV PÅ GRUNDEGENSKAPER:** PER 15, INT 13, MST 10

**SOCIAL STANDARD:** 1T4+2

# Pilot

Som stridspilot är du en mycket självsäker individ. Du lider av en viss övertro till dig själv, som dock i vissa fall är berättigad. Så fort du får ett tillfälle att visa upp dina konster med ditt rymdskepp eller flygplan tar du den och utför de mest hisnande manövrer som om det vore en barnlek. Allt för att försöka vara tuffare och ballare än dina stridspilotskamrater. Som soldat är du privilegerad och behöver aldrig uppleva helvetet i skyttegravarna men i gengäld blir det du som får ingå i den första attackstyrkan mot fienden när krig utbryter, vilket inte är en helt ofarlig sysselsättning.

Du är mycket mån om ditt utseende (ju tvälfagrare desto bättre) och klär dig alltid i tidlösa skinnjackor på vilka du hänger fast alla utmärkelser du får. Den klassiska huvudbonaden är baseballkepsen, föredömligt placerad ovanpå ditt kortklippta, välkammade hår.



**CYBERNETISKA TILLBEHÖR FRÅN START:** Gyro-

kompass, Måttsensor, Teleskopöga, Radioutrustning.

**FORDRINGSÄGARE:** Megacorp eller Brödraskapet

**FÄRDIGHETSKRAV:** Datorkunskap 40%, Flygfordon 65%, Iakttagelseförmåga 55%, Vapensystem 55%, Obeväpnad strid 40%, en valfri färdighet 40%.

**KRAV PÅ GRUNDEGENSKAPER:** SMI 9, INT 13, MST 13

**LEVNADSNIVÅ:** 1T4+3

## Rogue

Rogue (uttalas [röog]) är samlingsnamnet på frilansande, självständiga rymdpiloter med inkomstkällor på bägge sidor lagens rāmärken. Du sysselsätter dig med smuggling, rena piratdåd, interplanetarisk handel, rymdskrotsröjning, rena agentuppdrag, o. s. v., i bland på någon megacorps uppdrag, i bland enbart för din egen vinning. Du anser dig vara lite av en upprätthållare av den fria företagsamheten i kamp mot den överhet som representeras av företagen. Som person är du totalt skrupelfri och tanklös och du tänker oftast bara på dig och dina närmaste. Vad de varor du säljer används till berör dig inte direkt och inte heller sättet på vilket du skaffar sig dem. Det är väl inte ditt problem om de skjuter ihjäl 300 civila på Jupiter med karbiner som du sålt till dem? Du slipper ju se det, så inte kan någon anklaga dig, du försöker bära förtjäna ditt uppehälle. Du är troligtvis ganska opålitlig och har också mycket svårt att lita på andra, allt på grund av att du insett att det är ett ganska osäkert solsystem vi lever i. Det är rätt sannolikt att du står under beskydd av någon av de stora megacorparna genom ett s. k. "kaparbrev" som berättigar dig och dina kumpaner att attackera skepp som inte tillhör det företaget.

**CYBERNETISKA TILLBEHÖR FRÅN START:** Gyrokompass, Teleskopöga *eller* Laseravståndsmätare, Radioutrustning.

**FORDRINGSÄGARE:** Tidigare uppdragsgivare

**FÄRDIGHETSKRAV:** Fingerfärdighet 35%, Fixare 50%, Flygfordon 45%, Iakttagelseförmåga 40%, Navigation 40%, Övertyga 50%, Pistol *eller* Gevär 40%, Vapensystem 35%, Rörliga manövrer 55%, Obeväpnad strid 45%, Sprängteknik 35%.

**KRAV PÅ GRUNDEGENSKAPER:** Inga

**LEVNADSNIVÅ:** 1T3+3

## Ronin

I ett solsystem med hundratals miljarder invånare styrda av en handfull företag finns det givetvis en stor efterfrågan på s. k. ronin — legoknektar, privatdetektiver, livvakter, hyrsvärd och torpeder i ett. Att vara ronin är inget egentligt yrke, utan det är snarare ett samlingsnamn som i folkmun används för att kategorisera en grupp fria äventyrare som rör sig strax innanför eller utanför lagen. En ronin är helt självständig från företagens allseende säkerhetssystem och åtar sig de mest skiftande uppdrag, alltifrån smuggling eller livvaktsuppdrag till att spränga städer. Inget uppdrag kan anses vara för farligt eller oetiskt, bara betalningen är den rätta.

Som ronin är du tuff och självständig, något av en ensamvarg. Dessutom är du självklart välorienterad inom strid och kan hantera ett flertal vapen. Du väljer din arbetsgivare själv, jobbar på dina egna villkor och är ganska fri, men det är också mycket troligt att du har missnöjda, tidigare arbetsgivare i dina hälar som helst av allt vill se ditt huvud på ett silverfat.

**CYBERNETISKA TILLBEHÖR FRÅN START:** Bepansring, Hyperaktivator, Stålklor.

**FORDRINGSÄGARE:** Tidigare uppdragsgivare

**FÄRDIGHETSKRAV:** Rörliga manövrer 40%, Iakttagelseförmåga 40%, Pistol eller Gevär 50%, Obeväpnad strid 50%, Undvika 30%, Flyg- eller Markfordon 30%, Sprängteknik 30%, en valfri stridsfärdighet 40%.

**KRAV PÅ GRUNDEGENSKAPER:** STY 13, SMI 12, INT 11

**LEVNADSNIVÅ:** 1T3+2

## SVOT

Som SVOT är du anställd vid någon av de enskilda företagens tyngre polisiära enheter. Tillsammans med dina arbetskamrater upprätthåller du lag och ordning i ert distrikt, ett område som ägs av den megacorp vid vilken ni är anställda. Du kan vara alltifrån en helt vanlig patrullerande uniformerad polis (inte att förväxlas med den löjliga rymdpolisen) till en hemlig, civilklädd spanare som jobbar under täckmantel.

Du och dina kamrater betraktas med rädsla av omvärlden då ni utför ert arbete med att upprätthålla lagen. Ni tvekar inte att bestraffa den minsta förseelse men ni följer alltid den skrivna lagen, vilken dock i princip är skriven av er själva. Det händer att ni blir tilldelade



stora disktrikt, exempelvis mindre gruvstäder och då upprätthåller ni ordningen där på era villkor.

**CYBERNETISKA TILLBEHÖR FRÅN START:** Radio-utrustning, Fotoreceptor, två valfria UAO-tillbehör.

**FORDRINGSÄGARE:** Den megacorp vid vilken du varit anställd

**FÄRDIGHETSKRAV:** Fixare 40%, Första hjälpen 30%, Iakttagelseförmåga 40%, Mark- eller flygfordon 30%, Pistol eller Gevär 50%, Enhands närstridsvapen 40%, Obeväpnad strid 50%, Undvika 30%, Sprängteknik 30%.

**KRAV PÅ GRUNDEGENSKAPER:** STY 15, FYS 15, STO 13, MST 11

**LEVNADSNIVÅ:** 1T3+3

## Trooper

Du är en trooper, en av 2190-talets infanterisoldater, en av "de eviga skyttesluskarna". En av de som lockats av den ständiga reklamen med löften om ära och berömmelse. Du är medveten om att de högt uppsatta ser dig som en tillfällig och förbrukningsbar resurs, men har gett dig tusan på att inte bara vara en av dem som får gå i första ledet och bli en i mängden i likdrivorna. Tvärtom är du medveten om att det är ganska lätt att klättra i rang eftersom bortfallet av soldater är så pass stort som det är. Det som ger dig en kick över allt annat är just striden, egentligen oavsett vem som står på andra sidan.

**CYBERNETISKA TILLBEHÖR FRÅN START:** IR-öga eller Sonar, Bepansring eller Förstärkning, Lasersikte eller Måttsensor, Eventuell fältcybernetik

**FORDRINGSÄGARE:** Megacorp eller Brödraskapet

**FÄRDIGHETSKRAV:** Iakttagelseförmåga 50%, Rörliga manövrer 40%, Automatvapen 35%, Gevär 40%, Pis-

tol 45%, Obeväpnad strid 40%, Undvika 35%, Sprängteknik 30%.

**KRAV PÅ GRUNDEGENSKAPER:** STY 11, FYS 11

**LEVNADSNIVÅ:** 1T2+3

## Doomtrooper

Du är en doomtrooper, den bästa soldat som finns, elitens elit, den främste av främsta. Ditt psyke är hårt som stål, och du är oerhört målmedveten. Under dina år av träning har du genomgått den hårdast tänkbara av träningar och du har lärt dig hantera den mest avancerade utrustning som finns. Dessutom har du lärt att utnyttja den initiativrikedom du bär på och du står i princip aldrig svarslös inför en hastigt uppdykande händelse.

Troligtvis är du en erfaren soldat, gissningsvis ursprungligen utbildad som SVOT-s befäl och sedan har du helt enkelt klättrat högre och högre allteftersom din skicklighet och erfarenhet ökat.

Under hela din aktiva tid som doomtrooper har du jobbat intimt tillsammans med den partner du har haft (doomtroopers jobbar alltid i stridspar) och kanske bytt sådan ett par gånger.

**CYBERNETISKA TILLBEHÖR FRÅN START:** Bepansring, Stålskalle, Hyperaktivator, Järnhand

**FORDRINGSÄGARE:** Den megacorp som utbildat dig

**FÄRDIGHETSKRAV:** Datorkunskap 50%, Elektronik 55%, Iakttagelseförmåga 50%, Rörliga manövrer 65%, Pistol 65%, Gevär 65%, Automatvapen 65%, Vapensystem 55%, Undvika 40%, Sprängteknik 30%.

**KRAV PÅ GRUNDEGENSKAPER:** STY 17, FYS 16, STO 17, MST 15, INT 13

**LEVNADSNIVÅ:** 1T3+4



# MUTATIONER



**D**ET FINNS TVÅ SLAGS MUTATIONER; MENTALA OCH FYSISKA. DE MENTALA MUTATIONERNA SYNS INTE UTÅT, UTAN PÅVERKAR ENDAST DITT SINNE. DE FYSISKA MUTATIONERNA FUNGERAR TVÄRTOM; DE PÅVERKAR DITT SINNE MINIMALT, MEDAN DIN KROPP HAR STÖRRE ELLER MINDRE FÖRÄNDRINGAR.

Förutom mutationerna, vilka oftast är positiva egenskaper som skiljer dig från mängden, har du också ett antal defekter av motsvarande art. Dessa införskaffas med hjälp av ett visst antal poäng som du får spendera på dem. Se tabellen nedan: Tabellen visar antalet poäng att spendera på mutationer/defekter. Man behöver givetvis inte använda

alla mutationspoäng om man inte vill, men man måste däremot spendera samtliga defektpoäng. Man får dessutom "köpa" mutationspoäng genom att sänka sin MST. För varje poäng man sänker sin MST får man 1 extra poäng att spendera på mutationer, *men man måste dessutom spendera en poäng på defekter!*

	MENTALA MUTATIONER	MENTALA DEFEKTER	FYSISKA MUTATIONER	FYSISKA DEFEKTER
PSI	5	2	—	—
MUT	—	—	5	2

DU SOM TIDIGARE HAR SPELAT MUTANT KOMMER ATT UPPTÄCKA EN DEL SKILLNADER MELLAN DESSA REGLER FÖR ATT SKAFFA MUTATIONER OCH DE SOM GES I MUTANT. VI FÖRESLÅR ATT DU LÄSER IGENOM ALLT DETTA OCH INFÖR DE ÄNDRINGAR DU TYCKER ÄR LÄMPLIGA.



Exempel: Om du väljer att spendera 4 poäng MST på extra mutationer, får du 9 poäng att skaffa mutationer för, men måste då även spendera 6 poäng på defekter.

# Mutationsbeskrivningarna

Beskrivningarna av de mentala och fysiska mutationerna följer i princip samma mall:

**SKADA:** Om mutationen vållar skada anges vilken tärningskombination som ska slås. Om den inte kan vålla skada finns rubriken inte med alls.

**RÄCKVIDD:** Normalt anges räckvidden i meter. Det finns tre undantag: *Beröring* innebär att du måste vidröra målet för din förmåga med en kroppsdel. *Personlig* påverkar endast dig själv. De flesta fysiska mutationer har denna räckvidd, och rubriken skrivs ut endast om så inte är fallet. *Speciell* förklaras från fall till fall.

**GGR/DYGN:** Här anges hur många gånger per dygn du kan försöka använda din mutation (även misslyckade försök räknas). *Permanent* innebär att din mutationen alltid är i funktion eller att den kan utlösas hur många gånger som helst. Detta gäller de flesta fysiska mutationer, och rubriken skrivs ut endast om så inte är fallet.

**CHANS ATT LYCKAS:** *Lätt/Normalt/Svårt [grundegen-skap]-slag* innebär att du måste lyckas med ett sådant slag för att mutationen skall börja verka. *MST mot MST* innebär att du med din MST ska försöka övervinna motståndarens på Motståndstabellen. *Automatisk* innebär att du inte behöver slå tärning. Detta gäller de flesta fysiska mutationer, och rubriken skrivs ut endast om så inte är fallet.

## Varaktighet

Om inget särskilt anges för en mutation, som inte har en snabb, omedelbar effekt, så varar den i 1T6+4 minuter.

## Mentala mutationer och robotar

En robot påverkas inte på något sätt av någon mental mutation som kräver MST mot MST. En mental mutation riktar ju sin effekt mot en annan persons psyke, och en robot, som i själva verket är en maskin, har inte den sortens psyke.

# Mentala mutationer

Vilka mentala mutationer du har väljer du själv genom att spendera dina poäng. Du behöver inte använda alla poäng.

MENTAL MUTATION	KOSTNAD
CHARM	2
DISTRAKTION	1
DÖDSTANKE	3
FYSISK FÖRSTÄRKNING	2
FÖRBRÄNNING	3
KONCENTRATION	1
KRAFTFÄLT	2
KÄNSLOLÄSNING	1
LEVITATION	2
MENTAL SKRÄCK	3
MENTAL SKÖLD	1
MENTALT ANFALL	3
REGENERATION	3
SINNESSKÄRPNING	3
STOPP	2
TELEKINESI	1
TELEPATI	2

## Charm

**RÄCKVIDD:** MST meter

**GGR/DYGN:** 3

**CHANS ATT LYCKAS:** MST mot MST

Mutanten har en extremt charmig röst med vars hjälp han kan övertala personer att göra saker som de normalt inte skulle göra. Chansen att lyckas är MST mot MST på Motståndstabellen. Personen kan dock inte övertalas att göra något som uppenbarligen kommer att skada honom/henne.

## Distraktion

**RÄCKVIDD:** 25 m

**GGR/DYGN:** 3

**CHANS ATT LYCKAS:** MST mot MST

Du kan genom att sända ut störande hjärnvågor göra 1T6 motståndare förvirrade och halvera alla deras GCL under 1T4 SR. Du väljer själv vilka som ska påverkas.

## Dödstanke

**SKADA:** Se nedan

**RÄCKVIDD:** 30 m

**GGR/DYGN:** 2



**CHANS ATT LYCKAS:** MST mot MST.

Du riktar denna förmåga mot en motståndare. Om försöket lyckas förlorar motståndaren alla KP utom en. Du förlorar själv medvetandet i 1T6 SR.

## Fysisk förstärkning

**SKADA:** Eventuellt ökad SB

**RÄCKVIDD:** Personlig

**GGR/DYGN:** 3

**CHANS ATT LYCKAS:** Normalt MST-slag

När du aktiverar denna mutation kan du fokusera din mentala energi till att förstärka din kropp. Under 1T4 SR höjs STY och SMI med halva MST poäng. Detta påverkar även de färdigheter som är baserade på STY och/eller SMI.

## Förbränning

**SKADA:** 4T6

**RÄCKVIDD:** 10 m

**GGR/DYGN:** 3

**CHANS ATT LYCKAS:** MST mot MST.

Du kan få en fiende att självantända. Den kemiska energi som frigörs ger 4T6 i skada. Rustningar skyddar inte. (Skadan dras från Totala KP, inte från de separata kroppsdelarna.)

## Koncentration

**RÄCKVIDD:** Personlig

**GGR/DYGN:** 3

**CHANS ATT LYCKAS:** Normalt MST-slag

Du kan fördubbla ditt CL för en färdighet vid ett färdighetsslag.

## Kraftfält

**RÄCKVIDD:** Personlig

**GGR/DYGN:** 3

**CHANS ATT LYCKAS:** Normalt MST-slag

Du kan skapa ett elektromagnetiskt kraftfält omkring dig, vilket absorberar 10 poäng i skada. Om det får mer än 10 poäng skada under en SR bryts ditt kraftfält ned. Kraftfältet varar 2T10 SR eller tills det bryts ned.

## Känsloläsning

**RÄCKVIDD:** 100 m

**GGR/DYGN:** Permanent

**CHANS ATT LYCKAS:** MST mot MST.

Du kan på ett ungefär känna vilka känslor andra varelser har. Din mutation ger ingen exakt bild, utan lite vaga intryck, t. ex. som att 'Den personen vill skada oss' eller 'Den personen tänker bryta sig in i pansarbilen'. Du måste koncentrera sig på den varelse du vill avläsa och kan under tiden inte göra någonting annat.

## Levitation

**RÄCKVIDD:** Personlig

**GGR/DYGN:** 3

**CHANS ATT LYCKAS:** Normalt MST-slag

Du kan lyfta från marken och flyga under 1T4 minuter med en hastighet av 10 meter per SR. Din bärförmåga är MST+20 kg.

## Mental skräck

**RÄCKVIDD:** 25 m

**GGR/DYGN:** 3

**CHANS ATT LYCKAS:** MST mot MST.

Mutanten kan angripa en person och få honom att fly i panisk skräck under 2T6 SR. Om personen inte kan fly faller han samman i en jämrande hög.

## Mental sköld

**RÄCKVIDD:** Personlig

**GGR/DYGN:** 3

**CHANS ATT LYCKAS:** Normalt MST-slag

Denna mutation ger dig skydd mot mentala attacker (MST mot MST på Motståndstabellen) under 2T10 minuter. Vid motstånd mot sådana attacker dubblas nämligen din egen MST.

## Mentalt anfall

**SKADA:** 3T6

**RÄCKVIDD:** Synhåll, dock max 500 m

**GGR/DYGN:** 3

**CHANS ATT LYCKAS:** MST mot MST.

Du skickar iväg skadliga hjärnvågor mot ditt offer. (Skadan dras från Totala KP, inte från de separata kroppsdelarna.)

## Regeneration

**RÄCKVIDD:** Personlig

**GGR/DYGN:** Permanent

**CHANS ATT LYCKAS:** Automatisk

Dina skador läks mycket snabbt, en KP per SR. Under den-



na SR får du dock inte göra någonting annat än att koncentrera dig på att läka skadan (inte ens Undvika-slag).

Sinnesskärpning

RÄCKVIDD: Personlig

GGR/DYGN: 4

CHANS ATT LYCKAS: Normalt MST-slag

Dina sinnen blir dubbelt så känsliga som normalt. Räckvidden för syn och hörsel fördubblas, du blir dubbelt så uppmärksam på temperatur- och tryckförändringar, du får absolut gehör, etc. Detta leder till att GCL i Iakttagelseförmåga dubblas och att modifikationerna för avstånd vid projektilattacker förbättras. Dubbla de avstånd som står i Avståndstabellen när du räknar ut modifikationer (tänk dock på att vapnet inte kan skjuta längre än 4 ggr den räckvidd som står i vapentablerna). Dessutom får du dubbel GCL i Undvika.

Stopp

RÄCKVIDD: 25 m

GGR/DYGN: 4

CHANS ATT LYCKAS: MST mot MST.

När du använder denna förmåga påverkar du alla varelser med MST inom 25 m radie. Du sätter upp ett psykologiskt hinder som gör det svårt för dem att närma sig dig. Den varelse som vill röra sig mot dig måste övervinna din MST med sin egen på Motståndstabellen för att lyckas. Mutationen hindrar dock ingen från att skjuta på dig. Du kan inte heller tvinga någon att backa genom att röra sig mot denne. Offer för denna förmåga vet inte om att de påverkats av den.

Telekinesi

RÄCKVIDD: 15 m

GGR/DYGN: 5

CHANS ATT LYCKAS: Normalt MST-slag

Du kan med din mentala kraft flytta på ett föremål som väger upp till MSTx200 gram med en hastighet på upp till 10 m/SR.

Telepati

SKADA: Ingen

RÄCKVIDD: 200 m

GGR/DYGN: Permanent

CHANS ATT LYCKAS: MST mot MST.

Du kan läsa tankar hos intelligenta varelser. Du kan också förmedla dina egna tankar till andra. Om målet för telepatin är villigt att ta emot meddelanden krävs inget slag på Motståndstabellen.

Mentala defekter

De mentala defekterna är åkommor som du drabbas av då och då, särskilt när du misslyckas med att använda en av dina mentala mutationer. I stället för 'skada', 'räckvidd' och 'Ggr/dygn', så anges bara hur stor chans du har att undvika att defekten gör sig påmind. Om det står exempelvis "Normalt MST-slag" innebär det att defekten *inte* börjar verka i fall du lyckas med ett Normalt MST-slag. I beskrivningen av defekten står det angivet vid vilka tillfällen du måste slå. Defekten påverkar bara dig, och den finns alltid hos dig och kan inte tas bort. Vilka mentala defekter du har väljer du själv. Du har tidigare redan bestämt hur många poäng du *minst måste* fördela på dem. Du *får* dock spendera obegränsat antal poäng utöver detta.

MENTAL DEFEKT	KOSTNAD
AMNESI	1
EXPLOSIV MIGRÄN	1
HJÄRNNOVA	3
INTROVERSION	1
KONFLIKT	1
LÅG SMÄRTTRÖSKEL	1
MEDIUM	3
MENTAL BLOCKERING	1
MENTALT SAMMANBROTT	1
OTÅLIGHET	1
RETARDATION	1
TELEPATISK ÖVERBELASTNING	2

Amnesi

CHANS ATT UNDVIKA: Normalt MST-slag

Slå för denna defekt varje gång du misslyckas med att använda en mental mutation. Om defekten utlöses drabbas du av tillfällig minnesförlust under 1T4 timmar. Du kommer då inte ihåg ett skvatt av ditt förflutna; inte ens ditt eget namn. Dina färdighetsvärden är dock oförändrade. Ett tips är att du spelas av SL under denna tid. När defekten upphör att verka har du inget minne av vad som hänt under perioden av minnesförlust.



## Explosiv migrän

**CHANS ATT UNDVIKA:** Normalt MST-slag

Varje gång du använder dig av en mutation finns det en viss risk att en explosionsartad huvudvärk utlöses. Om så sker tar du 1T4 KP i skada (om den frivilliga regeln om träffområden används dras skadan från huvudet). Förutom svår huvudvärk under 1T20 minuter (SL slår), då mutanten inte kan göra någonting alls, brukar näsblod förekomma. I vissa speciella fall förekommer även blödningar kring ögon, mun och öron.

## Hjärnnova

**CHANS ATT UNDVIKA:** Lätt MST-slag

Varje gång du misslyckas med att använda en mutation kan denna defekt utlösas. Du blir då helt vansinnig under 1T10 SR och anfaller alla i din närhet, dock ej med mentala mutationer. Du är inte själv medveten om vad du gör, utan spelas av SL. Du gör dock ingenting som uppenbart skadar dig själv (en klen tröst, men ändå en tröst...).

## Introversion

**CHANS ATT UNDVIKA:** Normalt MST-slag

Varje gång du misslyckas med att använda en mutation som ger skada finns det risk för att denna defekt träder i kraft. Om så sker utlöses genast den misslyckade mutationen och drabbar dig själv. Om du inte har några mutationer som vållar skada kan du inte välja den här defekten.

## Konflikt

**CHANS ATT UNDVIKA:** Normalt MST-slag

Du lamslås av en mental konflikt mellan din medvetna vilja och ditt undermedvetna. Instinkten att överleva tar över och tvingar dig till fega och själviska handlingar i farans stund. Allt utom den egna överlevnaden blir oviktigt. Varje gång du misslyckas med att använda en mutation är det risk att defekten börjar verka. Den varar i 1T20 minuter.

## Låg smärttröskel

**CHANS ATT UNDVIKA:** Skadan x 2%

Varje gång du skadas måste du kolla om denna defekt börjar verka. I så fall så blir du omedelbart medvetslös i 2T6 SR.

## Medium

**CHANS ATT UNDVIKA:** Permanent

Du är extremt mottaglig för de energier som Ondskan sänder ut och har väldigt lätt att falla under kontroll av dessa under en begränsad tidsperiod (3T20 minuter). När den tiden löpt ut spärras ditt sinne och du blir medvetslös under en lika lång tidsperiod som du varit kontrollerad. Under den tid som du är kontrollerad av Ondskan styrs du av SL (eller en RP med Onda kraften) och är inte medveten om dina handlingar. Man kan inte hamna under Ondskans kontroll mer än en gång om dagen.

Alla som har nått nivå 1 av den Onda kraften kan automatiskt känna igen ett medium inom synhåll, och ta kontroll över honom genom att övervinna dennes MST med sin egen på Motståndstabellen. Kontrollen fortsätter tills tidsperioden löpt ut, oavsett om mediet hamnar utom synhåll för den person som tog kontrollen.

## Mental blockering

**CHANS ATT UNDVIKA:** Lätt MST-slag

Du har en mental blockering som gör att det bär dig emot att använda någon av dina färdigheter. SL avgör vilken färdighet det rör sig om (det kan inte vara Iakttagelseförmåga, Rörliga manövrer eller Undvika). Varje gång du skall använda den färdigheten måste du slå för att se om denna defekt gör sig påmind-i så fall bär det dig så mycket emot att du helt enkelt inte förmår dig till att göra det. Du får inte försöka igen förrän efter tre timmar.

## Mentalt sammanbrott

**CHANS ATT UNDVIKA:** Lätt MST-slag

När defekten träder i kraft upphör alla dina mutationer, även permanenta, att fungera i 1T4 timmar (SL slår tiden dolt). Risk för att detta sker finns varje gång du försöker använda dig av en mutation.

## Otålighet

**CHANS ATT UNDVIKA:** Normalt MST-slag

Du är extremt otålighet och har dessutom ett mycket häftigt temperament när det går dig emot. Slå för denna defekt varje gång du misslyckas med ett färdighetsslag i en viktig situation (SL:s bedömning). Om du misslyckas med att behålla kontrollen tappar du totalt självbehärsningen och brister i stället ut i ett våldsamt raseriutbrott riktat åt helt annat håll.



*Exempel: När du missat tre skott i rad i en strid tycker SL att det är dags att göra en kontroll. Du misslyckas, slänger i stället vapnet i från dig och börjar hoppa på det i stället, helt ointresserad av striden runt omkring dig.*

**Retardation**

**CHANS ATT UNDVIKA:** Normalt MST-slag

Din INT sänks till 3 under 1T4 timmar (SL slår tiden dolt). Under denna tid är du rimligtvis ganska korkad och bör spelas av SL. Defekten kan utlösas varje gång du misslyckas med att använda en mutation.

**Telepatisk överbelastning**

**CHANS ATT UNDVIKA:** Lätt MST-slag

Denna defekt kan utlösas när du misslyckas med att använda en mutation. Den medför att du uppfattar alla tankar inom 10 kilometers radie. Du blir helt lamslagen av denna bedövande upplevelse och kan inte göra något annat än vila tills det går över efter 1T4 timmar.

**Fysiska mutationer**

Vilka fysiska mutationer du har avgör du själv genom att spendera dina poäng. Du behöver inte använda alla poäng.

FYSISK MUTATION	KOSTNAD
FOKUS	1
HUGGTÄNDER	1
IMMUNITET	1
INFRASYN	2
KLOR	1
LITET SÖMNBEHOV	1
PANSARARTAD HUD	2
PRECISION	3
REAKTIONSSNABB	2
REGENERATION	3
SKÄRPTA SINNEN	2
SNABBHET	2
SNABB KOAGULERING	2
SONAR	3
STYRKA	2
STÅLSÄTTNING	1

**Fokus**

**SKADA:** se nedan

**GGR/DYGN:** 3

**CHANS ATT LYCKAS:** Normalt FYS-slag

Denna mutation tillåter din kropp att fokusera kroppsenergin till en enda, extremt kraftfull manöver med total kontroll över kroppen. Under följande stridsrunda har du dubbel GCL om du gör en närstridsattack, en rörlig manöver eller en attack med ett kastvapen. Om du gör en närstridsattack gör du +2T6 i extra skada.

**Huggtänder**

**SKADA:** 1T6

**RÄCKVIDD:** Beröring

**CHANS ATT LYCKAS:** använd färdigheten Obeväpnad strid

Du har stora, vassa hörntänder som du kan bita med. Du kan dock inte samtidigt bitas och använda ett vapen.

**Immunitet**

Om du väljer den här mutationen skall du slå 1T10 och dividera resultatet med 2 (avrunda nedåt). Du kan välja den mer än en gång, och får då slå om i fall du får upp samma resultat.

- 1 Du är helt immun mot radioaktivitet.
- 2 Du är helt immun mot alla slags gifter och giftgaser.
- 3 Du är helt immun mot alla slags sjukdomar.
- 4 Du är helt immun mot all slags elektricitet, oavsett styrka. Din kropp leder el som vanligt, men din kropp kan aldrig ta någon skada av själva elektriciteten (däremot av de brännskador som uppstår).
- 5 Du är okänslig mot alla former av eld och hetta (upp till 500°C) och kyla (ned till -200°C). Skadan för eldkastare halveras om du har denna mutation.

**Infrasyn**

**RÄCKVIDD:** 25 m

Du kan se i mörker, eftersom du kan se värmestrålning. Varelses, föremål och material avger värmestrålning i olika hög grad. Du kan därför se t. ex. en varelse avteckna sig som en 'varm' skugga mot en 'kall' mur. Mutationen fungerar inte i närheten av starka värmekällor som jetmotorer eller liknande.



## Klor

**SKADA:** 1T6 per hand

**RÄCKVIDD:** Beröring

**CHANS ATT LYCKAS:** använd färdigheten Obeväpnad strid

Du har vassa, stenhårda klor med vilka du kan göra vanliga närstridsattacker. Du kan attackera med bägge händerna under samma stridsrunda (du får således göra två attacker i stället för en). Detta gäller dock inte om du har vapen i händerna.

## Litet sömnbehov

Du behöver bara sova 1T2 timmar per dygn.

## Pansarartad hud

Din hård är mycket hård och stryktålig. Detta ger dig ett naturligt skydd på 5 KP (se reglerna för strid). Rustning ovanpå huden ger dessutom normalt skydd.

## Precision

Du har absolut ögonmått, vilket dessutom gör att du blir mycket träffsäker med alla projektilvapen. Du får +25 på CL på alla närstrids- och avståndsattacker (ej obeväpnade attacker).

## Reaktionssnabb

**GGR/DYGN:** 3

Du har mycket goda reaktioner och får därför slå två Undvikandeslag när du blir anfallen. (Om det första misslyckas får du en andra chans. Om även detta misslyckas tar du dock normal skada.)

## Regeneration

Dina skador läks mycket snabbt, en KP varannan SR. Detta sker automatiskt utan att du behöver koncentrera dig.

## Skärpta sinnen

**GGR/DYGN:** 2

Som den mentala mutationen 'Sinnesskärpning'. *Du får dock inte någon modifikation på Undvika.*

## Snabbhet

**GGR/DYGN:** 3

När den här mutationen börjar verka kan du agera nästan

dubbelt så fort som normala varelser. I varje stridsrunda får du välja två alternativ i Avsiktsfasen utan att det ger dig några avdrag på färdighetsslagen.

## Snabb koagulering

**CHANS ATT LYCKAS:** Normalt FYS-slag

Ditt blods koaguleringsförmåga är extremt bra. Om det lämnar blodomloppet koagulerar det på en SR. Detta räknas som ett perfekt slag för Första hjälpen, d. v. s. läker 1 KP samtidigt som blodflödet stoppas.

## Sonar

**SKADA:** speciell (se nedan)

**RÄCKVIDD:** 10 m

**GGR/DYGN:** (3)

Denna mutation kan användas på två sätt. Antingen kan den användas som ett sjätte sinne, så att du kan 'se' på samma sätt som fladdermöss, d. v. s. du skickar ut ljudvågor och tolkar deras reflektioner som ett synintryck. Detta gör att du kan se perfekt även i det mest kompakta beckmörker. 'Synen' har en räckvidd på 10 meter och är automatisk.

Du kan även använda Sonar-mutationen som ett anfallsvapen. Du sänder då ut ljudvågor med så hög frekvens att alla inom 10 meters radie riskerar att bli helt förlamade av det skrikande ljudet; slå MST mot MST på Motståndstabellen. De som misslyckas blir paralyserade och kan inte röra sig så länge de befinner sig inom 10 meters radie från dig själv. Du måste hela tiden koncentrera dig och du kan bara flytta dig en meter per SR. Tänk på att ditt sonar-fält flyttar sig med dig. Du kan maximalt ha sonarattacken 'påkopplad' i MST SR. Därefter kan du inte göra någonting alls i MST SR.

De bägge förmågorna kan inte användas samtidigt.

## Styrka

Din STY ökar med 1T6+2.

## Stålsättning

**GGR/DYGN:** 1

**CHANS ATT LYCKAS:** Normalt FYS-slag

Om du lyckas med att använda mutationen innebär det att du motstår smärta mycket bättre än normalt. Detta innebär speltekniskt att du får dubbelt så många KP som normalt, både totala och i varje enskild kroppsdel



om du använder den frivilliga regeln. När stålsättning-  
en upphör att verka kan dock detta få katastrofala föl-  
der, eftersom de extra KP:na då försvinner.

*Exempel: En mutant med FYS 12 och 25 KP använder Stålsättning och får då plötsligt 50 KP. I en strid tar han 40 KP i skada, vilket inte påverkar honom ett dyft eftersom han tål ytterligare 10. När mutationen slutar verka (efter 1T6+4 minuter), sjunker dock KP till 25 igen, vilket får till följd att han dör knall fall — han tål ju normalt bara 37 KP innan han dör.*

## Fysiska defekter

Alla fysiska defekter är permanenta. De drabbar bara dig själv.

Vilka fysiska defekter du har avgör du själv. Du har tidigare redan bestämt hur många poäng du har att spendera på dem. Du måste spendera samtliga poäng.

FYSISK DEFEKT	KOSTNAD
BLODTÖRST	1
FUMLIGHET	1
HEMOFILI	2
KLENHET	3
KLUMPFOT	1
PLÖTSLIG TRÖTTHET	1
SINNESRUBBNINGAR	2
SVINDEL	1
SÄNKT GRUNDEGENSKAP	1-3
ÖVERKÄNSLIGHET	1-2

### Blodtörst

Din ämnesomsättning har förändrats och det har gjort att matsmältningssystemet endast klarar av att förtära blod, allt annat ger upphov till kväljningar och illamående. Du måste förtära omkring en liter blod om dagen (i speltermen 3 till 5 KP). Du kan klara dig i upp till sju dagar utan blod sedan börjar KP minska en takt av 1T6 KP per dag. (Vilken sorts blod det rör sig om är upp till SL att bestämma).

### Fumlighet

Du är extremt okoordinerad och fumlig i allt precisionsarbete och måste skärpa dig rejält i sådana situationer. Slå

ett Normalt MST-slag så fort du skall använda någon av färdigheterna Fingerfärdighet, Elektronik, Första hjälpen och Teknik. Misslyckas slaget har du halverad GCL.

### Hemofili

Alla dina sår läks hälften så fort som normalt. Alla läkemedroger har halv effekt på dig. Alla som lägger Första hjälpen på dig har halverad GCL.

Du kan inte välja den här defekten om du har någon av mutationerna Regeneration eller Snabb koagulering.

### Klenhet

Du har en särdeles klen benstomme och känsligt nervsystem. Du tar därför dubbel skada av all yttre påverkan såsom fall, slag, etc. Du tar dock normal skada av gift, strålning, eld, etc. Skadan dubblas efter du dragit bort en rustnings absorbering. Du kan inte välja den här defekten om du har mutationen Stålsättning.

*Exempel: Dingo har defekten Klenhet och en energirustning som absorberar 15 poäng i skada. En attack gör 20 poäng i skada, och sålunda förlorar Dingo 10 KP.*

### Klumpfot

Ditt ena ben är längre än det andra. Din förflyttningsförmåga till lands är halverad. Kan kompenseras med cybernetik, men du kommer ändå alltid att ha -5 m på förflyttningsförmågan.

### Plötslig trötthet

Du har ovanan att stundtals helt oväntat falla i sömn när det passar sig som allra minst. Om ingen väcker dig vaknar du upp efter ungefär en kvart. Om du blir väckt tar det dock 1T4 SR innan du fungerar normalt igen; tills dess har du -50 på alla GCL.

SL avgör slumpmässigt när du kommer att somna in genom att en gång per dygn slå 1T20+4. Resultatet ger vilken timme på dygnet du drabbas. Slå därefter 1T6-1 och multiplicera med 10 för att få fram minuten då du kommer att somna in.

*Exempel: SL slår 18 respektive 4. Detta innebär att du kommer att somna in exakt klockan 22.30 (om du inte redan sover då).*



Sinnesrubbningar

Du lider av ett flertal obotliga rubbningar i syn-, hörsel-, lukt- och smaksinnena. Du har därför alltid halverad GCL på Iakttagelseförmåga. Kan ej kompenseras med cybernetik.

Svindel

I situationer då du befinner dig på hög höjd blir du helt handlingsförlamad och måste få hjälp av någon annan för att bryta denna förlamning, annars blir du bara stående tills du blir medvetslös inom 1T10 SR. Du är livrädd för att flyga i mindre farkoster och måste klara ett Svårt MST-slag för att förmås att kliva ombord, annars måste man tvinga ombord dig med våld. För större farkoster räcker det med ett Normalt MST-slag.

Sänkt grundegenskap

En av dina grundegenskaper sänks till valfritt värde. Den kan dock inte sänkas under 3. En sänkning med ett eller två kostar 1 poäng; tre, fyra eller fem 2 poäng, mer än fem poäng kostar 3 poäng. Du får själv i samråd med SL välja vilken grundegenskap som skall sänkas.

Överkänslighet

Du är överkänslig mot en av nedanstående saker (välj själv i samråd med SL).

KOST.	ÖVERKÄNSLIG MOT...	EFFEKT
1	SOLLJUS	HALVERAD GCL PÅ ALLT OM DU EJ HAR SOLGLASÖGON.
1	GIFTER	HALVERAD FYS VID MOTSTÅNDSSLAG MOT GIFT.
1	GASER	HALVERAD FYS VID MOTSTÅNDSSLAG MOT GAS.
2	PSI-PÅVERKAN	-1T6 PÅ MST VID FÖRSVARSSLAG PÅ MOTSTÅNDSTABELLEN.
2	CYBERNETIK	MINSKA MST MED 1T2+1 FÖR VARJE TILLBEHÖR, I STÄLLET FÖR MED 1T2
1-2	SPECIELLT	HITTA PÅ NÅGOT SJÄLV I SAMRÅD MED SL (ELLER SLÅ OM).

Mutanter utseende

Alla mutanter (MUT) har till följd av allt de blivit utsatta för dessutom ett något litet avvikande utseende. Samtliga mutanter plockar ihop utseendefaktorer till en kostnad av 1T6-1 poäng nedan. Vissa ger -1 i PER, i sådana fall anges det med \*. PER kan aldrig bli lägre än 3.

UTSEENDEFÖRÄNDRING	KOSTNAD
SPETSIGA ÖRON	1
INGA NAGLAR	1
BLODSPRÄNGDA ÖGON	1
INGA YTTERÖRON*	2
SPRUCKEN OCH FÖRTORKAD HUD*	2
STOR NÄSA	1
EXTREMT FRAMTRÄDANDE BLODÅDROR	1
INGEN HÅRVÄXT	1
LITET HUVUD (3/4 AV NORMALT)	1
STORT HUVUD (X1,5 AV NORMALT)	1
UTBUKTANDE ÖGON*	2
ÄRRIG KROPP*	2
LÅNGT AVSTÅND MELLAN ÖGON (X2 AV NORM)	1
BRÄNNSKADAD KROPP*	2
ALBINO*	2
HÅRDA KNÖLAR HÄR OCH VAR PÅ KROPPEN	1
LÅNGSMALT ANSIKTE	1
BRETT ANSIKTE	1
INGA TÄNDER (STENHÅRD GOM)*	1
OLIKFÄRGADE ÖGON	1
EXTREM SVETTUTSÖNDRING	2
KRAFTIG HÅRVÄXT (TYP VARULV)	1

OBS! Det är meningen att den effekt som skall fås via mutanternas utseende skall vara att spelvärdet höjs. Hitta gärna på egna utseendeförändringar som gör just din rollperson unik. Det är dock inte meningen att deras utseende skall ta alltför komiska eller störande effekter. Detta kan lätt bli fallet om exempelvis en spelare tolkar 'stor näsa' som 2,5 meter lång i stället för de avsedda 10-15 centimetrarna.





**CYBERNETIK ÄR SAMLINGSNAMNET PÅ MEKANISKA MIKROKOMponenter som är kompatibla med styrsignalerna i de mänskliga nervsystemen. De styrs av bägge dina nervsystem, precis som alla dina kroppsfunctioner.**

Vissa tillbehör är således alltid undermedvetet aktiverade, precis som när din diafragma får dina lungor att 'andas' och som när din hjärtmuskulatur får ditt hjärta att slå. Andra måste du mer eller mindre medvetet aktivera, ungefär som när du böjer ett finger eller rör munnen och tungan när du pratar.

I *R•y•m•d* förekommer cybernetiken som 'tillbehör' till din rollperson. När din rollperson skapas har han förmodligen redan ett antal cybernetiska tillbehör, de som står angivna vid yrkesbeskrivningen. Du får välja att vara

utrustad med inga, några eller alla dessa, men nackdelen med att ha många är förstås att du blir skyldig mycket pengar och får lägre MST (se nedan).

En nyskapad rollperson kan inte ha några andra cybernetiska tillbehör än de som finns angivna vid yrket. När spelet sedan väl börjar kan han dock skaffa precis vilka som helst, genom att beställa tid hos en cyberkirurg och få det inopererat (vanligtvis endast mot kontant betalning).

# CYBERNETIK



# Cybernetiska tillbehör

De förmågor som tillbehöret skänker är antingen permanent aktiva (t. ex. bepansring) eller så slår du på dem vid behov (t. ex. metalldetektor).

Så gott som alla cybernetiska tillbehör är vatten- och syretäta, vilket innebär att de fungerar utmärkt både i vacuum och under vattnet. Undantag är IR-ögon och Elektroder.

## Energi

De flesta cybernetiska tillbehör behöver ingen extern kraftkälla, utan 'drivs' av den energi som din kropp alstrar, precis som de normala kroppsfunctionerna. Vissa speciellt energikrävande tillbehör behöver dock extra energi, som tillförs genom en s. k. energipack. Denna har storleken av ett normalt klockbatteri och pluggas in i ett s. k. cyberjack, vanligen inopererat på vänster underarm. De cybernetiska tillbehör som kräver extra energi är markerade med en stjärna (\*), och har du något av dessa måste du dessutom köpa tillbehöret cyberjack.

## Cybernetiska ögon

Ett cybernetiskt öga kan ha obegränsat antal funktioner.

Kostnaderna för dessa läggs då ihop och summan multipliceras med 1,5. Det går inte att modifiera ett befintligt öga, utan man måste köpa ett helt nytt ifall man vill ha ytterligare en förmåga till sitt öga.

## COS

Din kropp är vid födseln inte anpassad för att bära omkring en massa metallskrot som tar över dina normala kroppsfunctioner. Allergier är inget problem; dem blir du av med genom en enkel injektion av AA-serum (Anti-Al-

lergic). Vad du däremot riskerar är s. k. COS (Cybernetic Overreaction Syndrome, cybernetiskt överreaktionsyndrom), vilket innebär att du sakta men säkert börjar förvandlas till en robot. Din personliga utstrålning minskar och du identifierar dig allt mindre med den mänskliga rasen. Du blir en folkskygg enstöring, en s. k. kosack. För varje cybernetiskt tillbehör du skaffar dig minskar din MST med 1T2 och din PER med 1T2-1. Detta påverkar dock *inte* dina färdighetsvärden. När någon av grundegenskaperna når 0 är du ett offer för COS. Kosmetisk cybernetik (se nedan) är ett undantag från denna regel. Den minskar inte din PER på något sätt, och den kan aldrig orsaka COS.

COS innebär i praktiken att du förlorar all din fantasi och kreativa förmåga och i stort sett blir en maskin; en zombie utan egen initiativförmåga. Du kan inte utföra några handlingar av egen vilja, utan bara på befallning från andra personer. Om du drabbas av COS gör du bäst i att slå fram en ny rollperson.

## Utseende

De flesta cybernetiska tillbehör är konstruerade för att synas så lite som möjligt, men de är inte svåra att upptäcka om man tittar lite närmare (ett lyckat slag på Iakttagelseförmåga räcker för att avgöra om en arm är cybernetisk eller inte). För att upptäcka ett cybernetiskt tillbehör hos t. ex. ett öga måste man dock använda specialinstrument.

Alla cybernetiska tillbehör kan maskeras så att de är helt omöjliga att upptäcka. De kostar då dubbelt så mycket, men kan i gengäld bara upptäckas av avancerade metalldetektorer.

## Cybernetik och skador

*(Dessa regler kan endast användas om de frivilliga reglerna med separata träffområden också används.)*

Cybernetiska tillbehör är som regel ganska robusta och driftsäkra. De tål oftast betydligt mer skada än den kroppsvävnad som omger (och skyddar) dem. Varje gång en person blir skadad i den kroppsdel där ett tillbehör sitter, slår man 1T20 för varje tillbehör i kroppsdel. Om slaget är lägre än skadan så upphör det cybernetiska tillbehöret att fungera. Att reparera ett skadat tillbehör kostar 1T100% av den vanliga kostnaden (SL kan modifiera detta själv beroende på hur allvarlig han anser att

skadan är). Om kroppsdelens tar FYS poäng mer i skada än vad det har KP, är tillbehöret förstört och måste kasseras.

Om man vill reparera ett cybernetiskt tillbehör så kräver detta lyckade färdighetsslag i Medicin, Teknik, Datorkunskap och Elektronik. Flera personer kan hjälpas åt, men alla som deltar i reparationen får bara försöka varsin gång i varje färdighet. Man måste lyckas med minst ett färdighetsslag i vardera färdigheten. Misslyckas man med detta så är tillbehöret fortfarande trasigt, och man får inte försöka igen förrän man höjt sin GCL i den färdighet som misslyckades (eller hittar någon ny person med GCL i den färdighet som misslyckades). SL kan, om han vill, modifiera reparatörernas GCL beroende på hur omfattande skadorna på det cybernetiska tillbehöret är.



NÄRSTRIDSVAPEN

AVSTÅNDS-  
SVAPEN

KRUTVAPEN

PLASMA-  
VAPEN

LASER-  
VAPEN

NEUTRON-  
VAPEN

DISRUP-  
TORVAP.

NÅL  
VAPEN

GRANAT-  
GEVÄR

NAMN	FÄRDIGHET	SKADA	STY	VIKT	PRIS	NAMN	FÄRDIGHET	SKADA	STY	VIKT	PRIS
DOLK	KNIV	1T6+1	1	0,5	10	SPARK	OBEV	1T10	—	—	—
VIBROBLAD	KNIV	3T6	1	0,5	700	PATRONBAND	1H/2H	1T4	5	1	20
MINILASER	KNIV	2T6	1	0,25	150	TRÅKLUBBA	1H/2H	1T6	5	1	2
ENERGIVÄRJA	1H/2H	3T6+2	5	0,5	2.000	VIBROYXA	1H/2H	4T10	9	3	1.675
KNOGJÄRN	OBEV	+1T2	1	0,5	25	GEVÄRSKOLV	2H	1T6+2	VAR.	VAR.	VAR.
PISTOLKOLV	OBEV	+1T3	VAR.	VAR.	VAR.	BAJONETT	1H/2H	2T6	VAR.	VAR.	VAR.*
KNYTNÄVE	OBEV	1T4	1	—	—	TRÅSTAV	1H/2H	1T10	7	2	10
MOTORSÅG	1H/2H	4T10+2	17	6	15	BASEBOLLTRÄ MED					
VIBROSVÄRD	1H/2H	5T6	7	2	4.000	SPIKAR	1H/2H	2T6	9	3	40
NEURONPISKA	1H/2H	2T6	5	1	250	*: NORMALT 1/50 AV VAPNETS PRIS					

NAMN	FÄRD.	STY	SKADA	RÄCKV.	VIKT	OML	MAG	SAL	EV	PRIS
ARMBORST	GEVÄR	9	3T6+2	90 M	3	2	2	2	2	1.000
HANDYXA	KASTVAPEN	5	1T10	5 M	1	—	—	—	—	75
KASTDOLK	KASTVAPEN	—	1T6	4 M	0,25	—	—	—	—	15
SHURIKEN	KASTVAPEN	1	1T6	3 M	—	—	—	—	—	20
PILBÅGE	GEVÄR	13	2T6+1	70 M	2	0	1	1	—	750
NAMN	FÄRD.	STY	SKADA	RÄCKV.	VIKT	OML	MAG	SAL	EV	PRIS
MK. 2000 AUTOPISTOL	AUTO/PISTOL	7	4T6	25 M	0,85	0	32	32	2	5.500
HELLBLAZER SMG	AUTO/PISTOL	15	6T6	140 M	2,75	0	40	40	3	7.200
MEPHISTO SNIPER RIFLE	GEVÄR	19	6T10+5	500 M	5,2	0	45	5	3	23.000
DEATHLOCKDRUM	AUTO	31	5T20+4	250 M	9,6	1	100	25	1	63.000
PLASMA ASSAULT RIFLE	GEVÄR	(23)	3T20	140 M	(3,75)	0	10	1	2	(34.000)
NAMN	FÄRD.	STY	SKADA	RÄCKV.	VIKT	OML	MAG	SAL	EV	PRIS
INCARNADINER GUN	PISTOL	5	2T10+2	25 M	2,5	0	25	5	4	10.100
WHIRLWIND P-SMG	AUTO/PISTOL	13	3T10	40 M	4,7	0	120	40	3	19.250
PLASMA ASSAULT RIFLE	AUTO/GEVÄR	23	5T10	320 M	3,75	0	36	36	1	34.000
PLASMA PREDATOR	GEVÄR	29	5T20	160 M	6,4	2	16	2	2	32.000
NAMN	FÄRD.	STY	SKADA	RÄCKV.	VIKT	OML	MAG	SAL	EV	PRIS
LOUDMOUTH HANDGUN	PISTOL	7	3T10	50 M	2,5	0	20	5	1	16.000
DRAKONIZER SLG	AUTO/PISTOL	15	2T10+1	60 M	3,1	0	50	50	1	24.200
DRAKONIZER LAR	AUTO/GEVÄR	17	4T10+1	160 M	4,4	0	50	50	2	32.000
LASERSLASHER*	GEVÄR	13	2T10+1	15 M	4,2	0	12	5	3	12.400
TERMINATOR TURBOLASER VAP.SYS (60%)		33	5T20+20	125 M	21,0	1	35	5	2	82.000
*: LASERHAGELGEVÄR										
NAMN	FÄRD.	STY	SKADA	RÄCKV.	VIKT	OML	MAG	SAL	EV	PRIS
MASTERBASHER	PISTOL	7	17	17 M	2,6	0	35	5	3	22.000
NEUTRONIC AUTOSHOTGUN*	GEVÄR	15	35	35 M	4,3	0	14	5	2	31.000
ARMAGEDDON NEUTROGUN	AUTO	27	60	60 M	12,5	0	26	26	4	99.000
ANNIHILATOR NEUTROGUN VAP.SYS (80%)		55	200	200 M	85,0	2	50	5	4	260.000
*: AUTOMATHAGELSPRUTA										
NAMN	FÄRD.	STY	SKADA	RÄCKV.	VIKT	OML	MAG	SAL	EV	PRIS
(DRAKONIZER SLG/LAR)	AUTO/PIST/GEV(15/17)		1T3+2	60/160M	—	0	50	50	1	SE OVAN
MICRODISRUPTOR CLIP	VAR.*	+2	1T6+1	150 M	1,0	1	30	SPEC*	1	25.000
VORTEX MEGADISRUPTOR	VAR.*	+8	2T6+4	350 M	3,2	1	250	SPEC*	1	55.000
*: SAMMA FÄRDIGHET OCH ELDHASTIGHET SOM DET VAPEN DEN SITTER MONTERAD PÅ.										
NAMN	FÄRD.	STY	SKADA	RÄCKV.	VIKT	OML	MAG	SAL	EV	PRIS
SCORPIO NEEDLE GUN	PISTOL	3	1T6+10*	10 M	1,1	1	30	5	1	900
STINGRAY TRANQUILIZER	GEVÄR	5	1T10+20*	30 M	2,5	1	50	5	2	1.250
*: FÖR SKADA AV NÅLVAPEN, SE "NÅLVAPEN" I KAPITLET "STRID".										
NAMN	FÄRD.	STY	SKADA	RÄCKV.	VIKT	OML	MAG	SAL	EV	PRIS
GORGON RAT RIFLE	GEVÄR	25	GRANAT	100 M	5,4	1	1	1	2	8.500
SHELLSHOCKER	GEVÄR	19	GRANAT	50 M	+0,6	—	1	1	5	2.400
DRAGONBREATH LASER	GEVÄR	29	1T100+25	200 M	10,7	1	1	1	3	98.000



GRANAT-KASTARE	GRANAT-KASTARE										
	NAMN	FÄRD.	STY	SKADA	RÄCKV.	VIKT	OML	MAG	SAL	EV	PRIS
	30 MM AR CLIP MORTAR	GEVÅR	1	GRANAT	25 M	0,9	1	1	1	2	18.000
	(DEATHLOCKDRUM)	GEVÅR	11	GRANAT	50 M	(9,6)	2	25	1	2	(63.000)
GRANATER	GATLING MORTAR GUN	VAP.SYS (80%)	35	GRANAT X4	300 M	26,9	2	120	40	3	126.000
	NAMN	FÄRD.	STY	SKADA	RÄCKV.	VIKT	OML	MAG	SAL	EV	PRIS
	TORNADO SPLITTERHANDGRANAT	KASTV.	5	5T10+10	STYX3M	0,65	0	—	—	2	155
	CONFUZER GAS-/RÖKHANDGRANAT	KASTV.	5	—	STYX3M	0,8	0	—	—	2	135
ELD-KASTARE	INFERNO BRANDGRANAT	—	—	2T10+4	VAPNETS	0,9	—	—	—	3	190
	SPLATTER SPLITTERGRANAT	—	—	2T20+10	VAPNETS	0,4	—	—	—	2	210
	CHARYBDIS SPRÄNGGRANAT	—	—	3T20+20	VAPNETS	1,5	—	—	—	2	260
	PINPOINT RSV-GRANAT	—	—	1T100+50	VAPNETS	1,4	—	—	—	4	210
KASTARE	INFESTOR GAS-/RÖKGRANAT	—	—	—	VAPNETS	1,6	—	—	—	1	195
	NAMN	FÄRD.	STY	SKADA	RÄCKV.	VIKT	OML	MAG	SAL	EV	PRIS
	GEHENNA PUKER	GEVÅR	19	5T6	35 M	3,6	0	25	1	1	24.000
	MAGMA CARRONADE	VAP.SYS (75%)	35	5T10	100 M	12,8	1	15	5	1	105.000

## RUSTNINGAR

OM MAN ANVÄNDER DET VANLIGA STRIDSSYSTEMET SÅ ANSES HELA KROPPEN HA SAMMA RUSTNINGSTYP. ANVÄNDER MAN DEN FRIVILLIGA REGELN MED TRÄFFOMRÅDEN KAN MAN BÄRA OLIKA RUSTNINGSTYPER PÅ OLIKA DELAR AV KROPPEN. MAN KAN MAN ALDRIG BÄRA FLERA RUSTNINGAR UTANPÅ VARANDRA.

## LÅGTEKNOLOGISK SKYDDSUTRUSTNING

TYP	ABS	VIKT	VIKT	VIKT	VIKT	VIKT	PRIS
		HEL RUST.	BÅLEN*	ARM	BEN	HJÄLM*	
TJOCKT TYG	1	6	2,5	0,5	1	0,5	30
LÄDER	2	9	4	0,75	1,5	0,5	50
MC-STÄLL	3	9	4,5	0,5	1	1,5	90
HÄRDAT LÄDER	3	12	6	1	1,5	1	70
PILOTSTÄLL	7	15	7	1	1,5	3	800
KRAVALLRUST.	12	7	3	0,25	0,75	2	6.000
SKOTTSÄKERT	15	16	8	1,5	2,5	—	5.000
KEVLARRUST.	20	10	4	1	1,5	1	8.000

## HÖGTEKNOLOGISK SKYDDSUTRUSTNING

TYP	ABS	VIKT	VIKT	VIKT	VIKT	VIKT	PRIS
		HEL	BÅLEN*	ARM	BEN	HJÄLM*	
LÄTT STRIDSRUST.	14	8	5	1	1,5	2	18.000
TUNG STRIDSRUST.	20	15	6	1,5	2	4	55.000
MEK. STRIDSRUST.	30	22	(GÅR EJ ATT DELA)				225.000
LÄTT ATTACKRUST.	25	14	(GÅR EJ ATT DELA)				190.000
TUNG ATTACKRUS.	35	25	(GÅR EJ ATT DELA)				380.000
MEK. ATTACKRUST.	40	40	(GÅR EJ ATT DELA)				540.000

\*HJÄLMEN HAR 3 POÄNG BÄTTRE ABSORBERING ÄN RESTEN AV RUSTNINGEN. BÅLEN HAR 1 POÄNG BÄTTRE ABSORBERING ÄN RESTEN AV RUSTNINGEN (GÄLLER EJ REFLEC-DRÄKTER).

## SKÖLDAR

MATERIAL	ABS*	VIKT	VIKT	VIKT	PRIS
		LITEN	MEDELSTOR	STOR	
PLÅT	6	3	6	9	15/20/35
KEVLAR	12	2	4	6	200/300/400
TRÄ	4	4	8	12	30/40/50
ÖKNING CL UNDVIKA		+10	+15	+20	

\*OM MAN ANVÄNDER DEN FRIVILLIGA REGELN MED TRÄFFOMRÅDEN SÅ LÄGGS DENNA ABS TILL SKÖLDARMENS NORMALA ABS OM ATTACKEN TRÄFFAR OCH UNDVIKANDESLAGET MISSLYCKAS.

## TABELL FÖR SVÅRIGHETSGRADER

SVÅRIGHETSGRAD	MOTSTÅND	SG	MOTSTÅND
VÄLDIGT LÄTT	1	SVÅRT	15
LÄTT	5	KRITISKT	20
NORMALT	10	EXTREMT SVÅRT	25

## AVSTÅNDSTABELL

VAPNETS RÄCKVIDD	KORT ±0 CL	MEDIUM -25 CL	LÅNGT -50 CL	MAX -75 CL
1	0-1	1-2	2-3	3-4
2-3	0-3	4-6	7-9	10-12
4-6	3-6	7-12	13-18	19-24
5-9	3-9	10-18	19-27	28-36
10-15	3-15	16-30	31-45	46-60
16-20	3-20	21-40	41-60	61-80
21-30	3-30	31-60	61-90	91-120
31-40	3-40	41-80	81-120	121-160
41-50	3-50	51-100	101-150	151-200
51-75	3-75	76-150	151-225	226-300
76-100	3-100	101-200	201-300	301-400
101-150	3-150	151-300	301-450*	451-600*
151-200	3-200	201-400	401-600*	601-800*
201-300	3-300	301-600*	601-900*	901-1200*
300-400	3-400	401-800*	801-1200*	1201-1600*
400-500	3-500*	501-1000*	1001-1500*	1501-2000*

\* MER ÄN 400 METER SÅ KRÄVS KIKARSIKTE. ANNARS YTTERLIGARE -1 FÖR TIOONDE METER ÖVER 400.

## MODIFIKATIONER PÅ AVSTÅNDSATTACKER

SITUATION	MODIFIKATION AV GCL
AVSTÅND (SE OVAN)	±0 — -75
MÅLET I RÖRELSE	-5 — -50
MÅLET TAR SKYDD	-5 — -75
SIKTE	+25
MÅLET LIGGANDE	-25
SKYMNING	-25
MÖRKER	-75
ARMSLÄNGDS AVSTÅND (0-3 M)	+50
"FEL" HAND	-25
HÖGRE STY ÄN DUBBLA STY-KRAVET	+10
SIKTE PÅ VISS KROPPSDEL	-25
SKADOR	- VARIERAR
FLERA ATTACKER	- VARIERAR



MOTSTÅNDSTABELL

AKTIV

M O T S T Å N D		01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
	01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	96	97	98	99	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
	02	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	96	97	98	99	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
	03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	96	97	98	99	00	00	00	00	00	00	00	00	00
	04	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	96	97	98	99	00	00	00	00	00	00	00	00
	05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	96	97	98	99	00	00	00	00	00	00	00
	06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	96	97	98	99	00	00	00	00	00	00
	07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	96	97	98	99	00	00	00	00	00
	08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	96	97	98	99	00	00	00	00
	09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	96	97	98	99	00	00	00
	10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	96	97	98	99	00	00
	11	04	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	96	97	98	99	00
	12	03	04	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	96	97	98	99
	13	03	03	04	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	96	97	98
	14	01	02	03	04	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	96	97
	15	01	01	02	03	04	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	96
	16	01	01	01	02	03	04	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
	17	01	01	01	01	02	03	04	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
	18	01	01	01	01	01	02	03	04	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
	19	01	01	01	01	01	01	02	03	04	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
	20	01	01	01	01	01	01	01	02	03	04	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
	21	01	01	01	01	01	01	01	01	02	03	04	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
	22	01	01	01	01	01	01	01	01	01	02	03	04	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
	23	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	02	03	04	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
	24	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	02	03	04	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	25	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	02	03	04	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

SLÅ LIKA MED ELLER LÄGRE ÄN DET ANGIVNA VÄRDET MED 1T100 FÖR ATT LYCKAS.

MODIFIKATIONER FÖR NÄRSTRIDSATTACKER

SITUATION	MODIFIKATION AV GCL
MÅLET LIGGANDE	+10
ATTACK FRÅN SIDAN	+15
MÅLET ORÖRLIGT (MEDVETSLÖST, ETC.)	+25
ATTACK BAKIFRÅN	+35
SKYMNING	-10
MÖRKER	-25
SIKTE PÅ VISS KROPPSDEL	-25
SKADOR	- VARIERAR
FLERA ATTACKER	- VARIERAR

MODIFIKATIONER PÅ UNDVIKANDESLAG

SITUATION	MODIFIKATION AV GCL
SKÖLD	+15 — +20
LIGGANDE	-25
SKYMNING	-25
MÖRKER	-75
TIDIGARE UNDVIKANDESLAG	-10/SLAG
AUTOMATELD & ELDSKUR	-25
HAGELGEVÄRSELD	X 0,5
SPLITTERGRANAT	INGET UNDVIKANDESLAG
PERFEKT TRÄFF	INGET UNDVIKANDESLAG

HAGELVAPENTABELL

AVSTÅND*	SKADA	ANTAL MÅL
1 – 5 M	7T6	1
5 – 10 M	6T6	1
10 – 15 M	5T6	2
15 – 20 M	4T6	2
20 – 30 M	3T6	3
30 – 50 M	2T6	4
50 – 80 M	1T6	5

\*DELA AVSTÅNDET MED 5 OM HAGELGEVÄRET ÄR AVSÅGAT.

UTRUSTNINGSLISTOR AMMUNITION

ALLA VIKTER ÄR INRÄKNADE I VAPNETS VIKT I VAPENTABELLEN. PRISER MARKERADE MED EN STJÄRNA (\*) OMFATTAR DEN MÄNGD SOM BEHÖVS FÖR ATT Fylla ETT MAGASIN.

BETECKNING	VIKT	PRIS
ARMBORST/PILAR	0,5	50 FÖR 10 ST.
MAGASIN FÖR KRUTVAPEN	0,1-0,5	1/100 AV VAPNETS PRIS
AMMO TILL KRUTVAPEN	VAR.	1/100 AV VAPNETS PRIS*
ENERGIPACK FÖR TECHVAPEN	0,1	1/100 AV VAPNETS PRIS
AMMO TILL PLASMAVAPEN	0,2	1/50 AV VAPNETS PRIS*
AMMO TILL NÅLVAPEN	0,1	1/10 AV VAPNETS PRIS*
AMMO TILL ELDKASTARE	2	1/200 AV VAPNETS PRIS*
NERVGAS	—	50 X STY+GRANATENS PRIS
TÅRGAS	—	GRANATENS PRIS
HUDSKADANDE GAS	—	GRANATENS PRIS
RÖK	—	0

RUSTNINGAR

VIKT OCH PRIS I VAPENTABELLEN GÄLLER FÖR EN HEL RUSTNING.

DEL	PRIS
BÅLEN	1/3 AV EN HEL RUSTNINGS PRIS
ARM	1/6
BEN	1/6
HJÄLM	1/3

BRÄNSLE

BRÄNSLE TILL FORDON KOSTAR 1 KREDIT PER LITER (EN LITER ANSES ALLTID RÄCKA TILL 10 KM).

MEDICINSKT MATERIEL

BETECKNING	VIKT	PRIS
ENDURAN (ERSÄTTER 4 TIMMARS SÖMN)	—	3
REGEN	—	8
1 DOS LÄKER 1KP/2 TIMMAR; 2 DOSER — 1KP/KVART; 3 DOSER — 1 KP/MINUT; 4 DOSER — 1KP/SR		
AUTOINJEKTOR	0,25	10
(KAN LADDAS MED VILKEN DROG SOM HELST. KAN AN- VÄNDAS MED EN HAND SÅ LÅNGE MAN HAR 1 KP KVAR.)		
FÖRBANDSLÅDA	2,5	49,99
(BANDAGE, KOMPRESS, PLÅSTER, RENGÖRINGSVÄT- SKA, SMÄRTSTILLARE, OSV.)		



DIVERSE

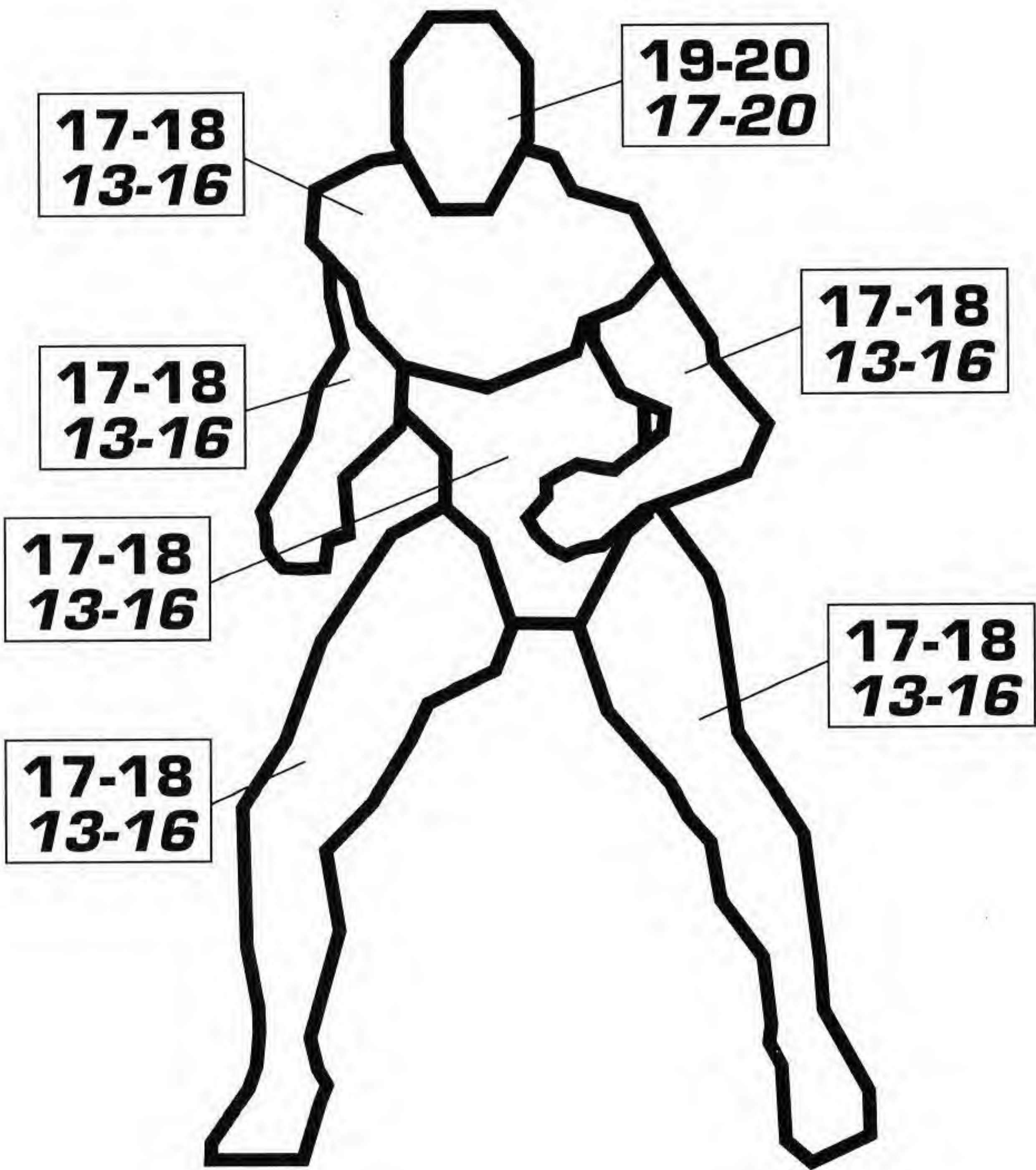
BETECKNING	VIKT	PRIS	ÖVRIGT
BAJONETT	0,25	30	OLIKA FÖR VARJE ENSKILT VAPEN
BANDSPELARE	1	75	MED INSPELNING. DRIVS AV ENERGIPACK.
BÄRBAR DATATERMINAL	8	500	DRIVS AV ENERGIPACK (RÄCKER 3 TIMMAR).
CYBERNETIKREP. VÄSKA	5	100	KRÄVS FÖR ATT REPARERA CYBERNETIK.
DYRKSATS, DATALÅS	0,2	4.000	DATAKUNSKAP 75%
DYRKSATS, MEKANISKA LÅS	0,2	1.400	GER +25 PÅ FINGERFÄRDIGHET VID LÅSDYRKNING.
EN UPPSÄTTNING KLÄDER	1,515-10.000		
FALLSKÄRM	12	600	KRÄVER 30 METERS FALL FÖR ATT UTVECKLAS
FASAD- & BERGSKLÄTT. UTR.	9	250	GER +50% CL PÅ RÖR. MANÖVERSLAGET
FICKDATOR	0,5	7	MINIRÄKNARE. DRIVS AV ENERGIPACK.
FÄLTKÖK	1	13	DRIVS AV ENERGIPACK (RÄCKER 1 TIMME)
GASMASK (MED VÄSKA)	0,5	30	
GEIGERMÅTARE	4	60	
HEMTERMINAL	30	1.000	INSTALLATION YTTERLIGARE 100 KREDITER
KAMERA	0,5	40	TELEOBJEKTIV (X 20) 30 KREDITER
KAMOUFFLAGEDRÄKT	5	60	GER +15 PÅ GÖMMA SIG I VILDMARKEN
KIKARE	0,5	50	FÖRSTORING X 5 - 30
KIKARSIKTE	0,1	VAR.	KOSTAR 1/5 AV VAPNET. UPPHÄVER AVDRAGEN I AVSTÅNDSTABELLEN
KOMMUNIKATIONS RADIO	0,75	30	RÄCKVIDD 50 KM. KRÄVER ENERGIPACK.
LASERSIKTE	0,25	1.000	VISAR LITEN RÖD PUNKT — GER +25 PÅ CL. RÄCK. 50 M.
LJUDDÄMPARE	0,25	VAR.	KOSTAR 1/10 AV VAD VAPNET KOSTAR, INDIVIDUELLT. GÖR ATT SKOTTET BLIR HELT LJUDLÖST. GER -10 PÅ GCL.
METALLDETEKTOR	2	50	RÄCKVIDD 2 METER. DRIVS AV ENERGIPACK.
NATTSIKTE	0,25	1.000	UPPHÄVER ALLA MOD. FÖR SKYMNING OCH MÖRKER.
NYLONREP (10 M)	2	5	HÅLLER FÖR 250 KILOS BELASTNING
PISTOLHÖLSTER	0,5	10	

ROBOTREPARATIONSVÄSKA	5	500	KRÄVS FÖR ATT REPARERA ROBOTAR.
RYGGSÄCK/VÄSKA	2	20	RYMMER 70 LITER; HÅLLER FÖR 50 KG.
SKYDDSGLASÖGON	0,25	10	SKYDDAR ÖGONEN MOT SYRA OCH GAS.
STÖVLAR	3	20	SKYDDAR MOT SYRA MED STY 10 ELLER MINDRE.
SYRGASTUB	8	60	SKYDDAR MOT GASER. RÄCKER I EN TIMME. LADDNING KOSTAR 10 KREDITER

VAKTHUND	—	600	
VERKTYGSLÅDA	6	50	MED STANDARDVERKTYG, LÖDKOLV, STRÖM- OCH SPÄNNINGSMÅTARE.
VIDEOKAMERA	3	100	FILM (6 TIMMAR) 7 KREDITER. DRIVS AV ENERGIPACK.
ÄNTERHAKE	4	80	MED 10 METERS NYLONLINA; HÅLLER FÖR 120 KG.
ÖVERLEVNADSTÄLT	5	300	SKYDDAR MOT TEMPERATURER FRÅN -30°C — +60°C.

LIVSMEDEL & TJÄNSTER

BETECKNING	VIKT	PRIS	ÖVRIGT
DATASPELSARKAD, 1 SPEL	—	0,1-0,5	
DISKOTEK, INTRÄDE	—	4	
SPRIT	1	3-20	75 CL. FYRDUUBBLA KOSTNADEN PÅ RESTAURANG.
STARKÖL	0,25	0,5	33 CL. FYRDUUBBLA KOSTNADEN PÅ RESTAURANG.
VIN	1	2-100	75 CL. FYRDUUBBLA KOSTNADEN PÅ RESTAURANG.
FÄLTPROVIANT	3	25	KONCENTRERAD, FRYSTORKAD.
NÖDPROVIANT	0,5	20	RÄCKER 1 VECKA MEN SÄNKER FYS MED 1 PER DAG.
ETT MÅL PÅ RESTAURANG	—	2-100	TIDDUUBBLA KOSTNADEN MED ÄKTA RÅVAROR
FRISÖRBESÖK	—	10	
HOTELL, PER DAG PER PERS.	—	4-300	
TUBELINKFÄRD	—	1-5	BEROR PÅ RESMÅL OCH STAD.
SJUKHUSVISTELSE PER DAG	—	10-1.000	PRIS BEROR PÅ BEHOV AV VÅRD OCH MEDICIN.
TAXI	—	10	PRIS PER KORSAD BLOCKGRÄNS.
INTERPLANETÄR RESA	—	40	PER DAG.





# Cybernetiska tillbehör

Det finns i huvudsak två slag av cybernetik; den som får säljas öppet på marknaden och den som är förbehållen militärt bruk (UAO-cybernetik). Den förra omfattar den kosmetiska cybernetiken, som är nutidens motsvarighet till 1900-talets plastikkirurgi.

## Audioaugmentor

**PLACERING:** Huvudet

**KOSTNAD:** 4.000

Audioaugmentorn gör dina hörselnervar mer mottagliga för svaga ljud, vilket ger dig +20 på färdigheten Iakttagelseförmåga.

## Bedövningspistol

**PLACERING:** Valfri arm

**KOSTNAD:** 8.000

En av dina fingrar är utrustat med en bedövningspistol vars mekanik ligger inlagd i underarmen. Den fungerar som det cybernetiska UAO-tillbehöret 'Elektroder', fast med STY 10.

## Cyberjack

**PLACERING:** Valfri arm

**KOSTNAD:** 5.000

Eftersom vissa cybernetiska tillbehör kräver mer energi utöver den som kroppen alstrar, så måste s. k. extern energi tillföras. Detta sker oftast genom en liten energipack, stor som en lillfingernagel. Energipacken placeras i ett cyberjack; ett slags liten batterihållare. Cyberjacket sitter oftast på underarmen, men kan placeras i princip vart som helst.

## Fotoreceptor\*

**PLACERING:** Huvudet

**KOSTNAD:** 15.000

En fotoreceptor ersätter ditt ena öga och är i princip en liten kamera som kan lagra upp till 200 bilder i ett data-minne. Bilderna kan visas genom att plugga in sig på en monitor av något slag. Uttag för kabel (lika tjock som ett hårstrå) ingår i kostnaden. Enerkipacket räcker för att ta 200 bilder.

## Förstärkning

**PLACERING:** se nedan

**KOSTNAD:** se nedan

Förstärkningscybernetiken används för att förstärka en cybernetisk kroppsdel ytterligare. Detta kostar olika mycket per STY-steg beroende på hur högt STY-värde du för tillfället har.

STY-VÄRDE	KOSTNAD PER STEG
1-10	300
11-15	500
16-20	900
21-25	1.300
26-30	2.000
31-35	3.000

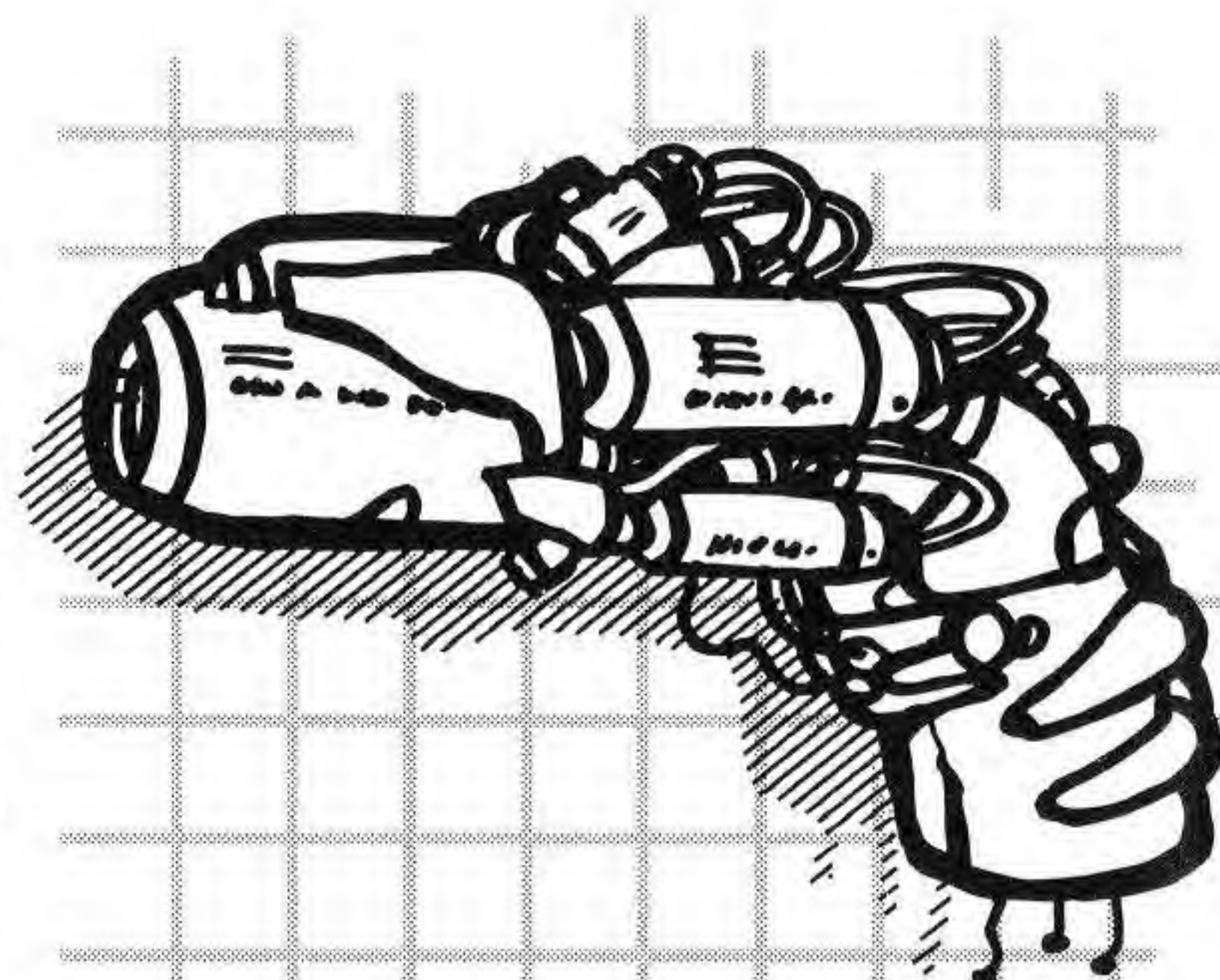
Observera att det STY-värdet inte gäller din rollperson utan bara den kroppsdel som förstärkts. Om det är en arm påverkar det din skadebonus vid närstridsattacker.

## Gasfilter

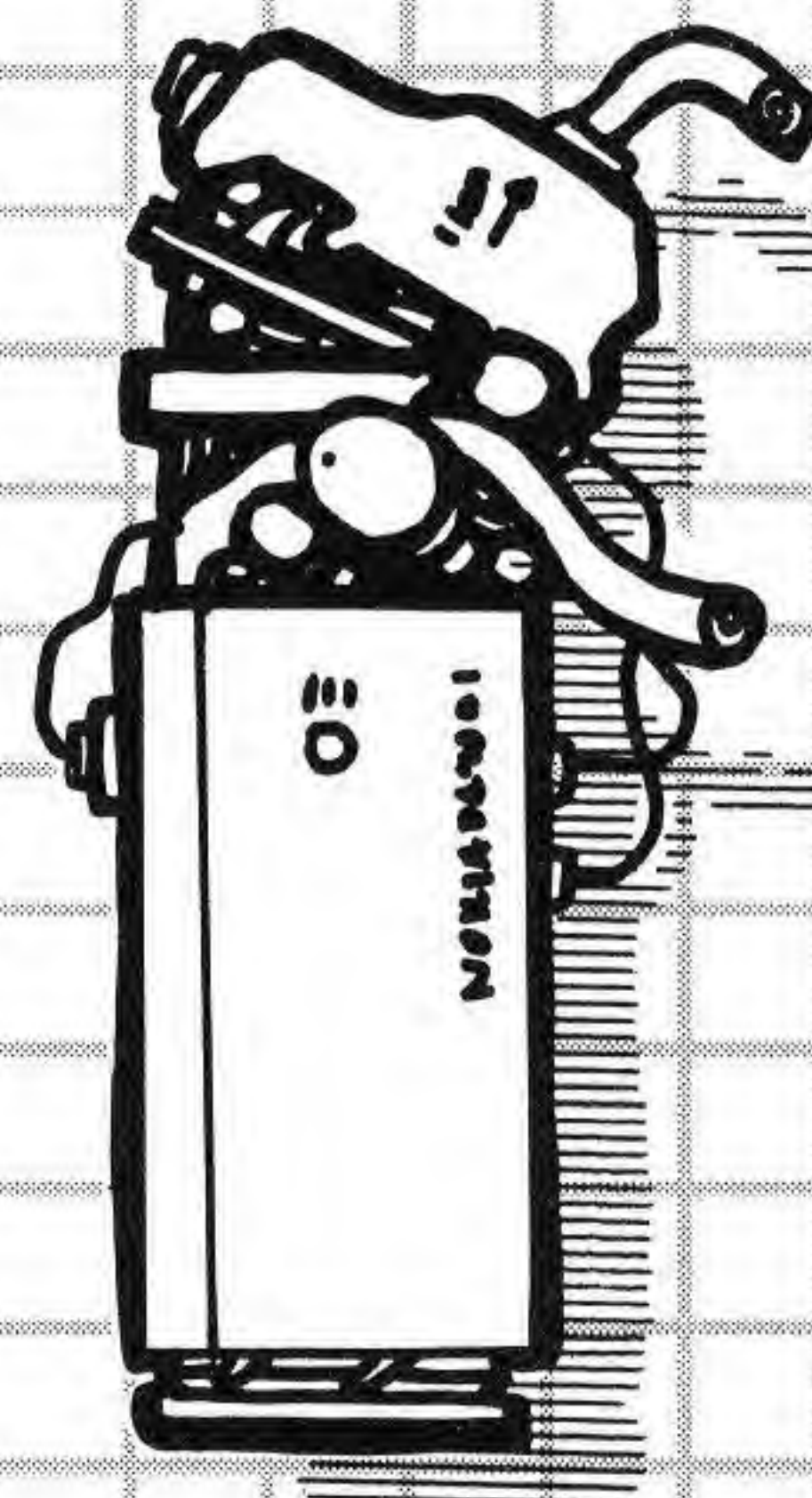
**PLACERING:** Huvudet

**KOSTNAD:** 5.000

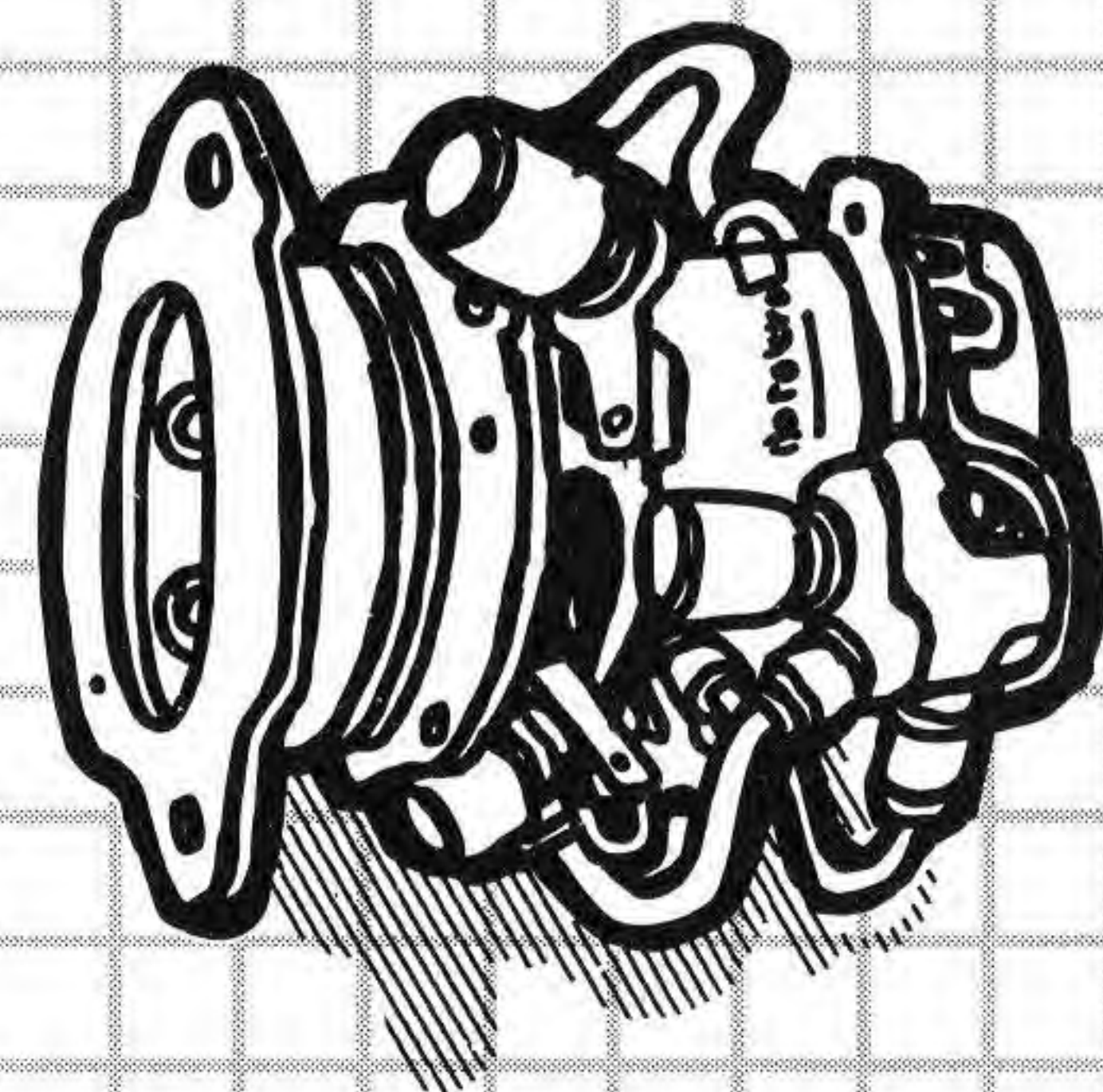
Gasfilter fungerar ungefär som en gasmask, d. v. s. du är immun mot alla slags eteriska gaser (sådana som avger ångor och verkar då de kommer ned i lungorna). Mer avancerade varianter (dubbla kostnaden) omfattar även skyddshinnor för ögonen. Alla slag av cybernetiska ögon är skyddade mot frätande gaser.



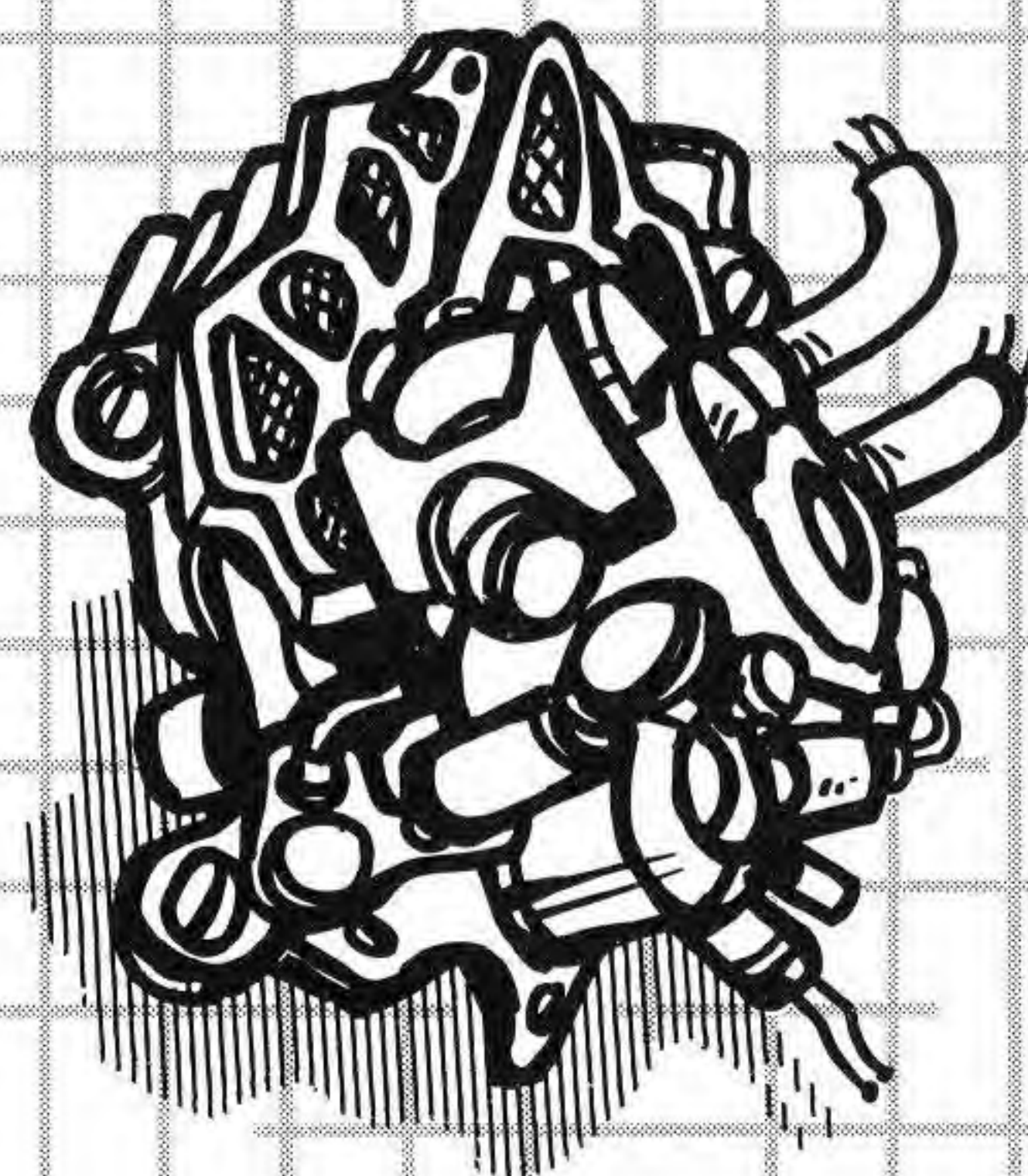
**BEDÖVNINGSPISTOL**



**AUDIOAUGMENTOR**

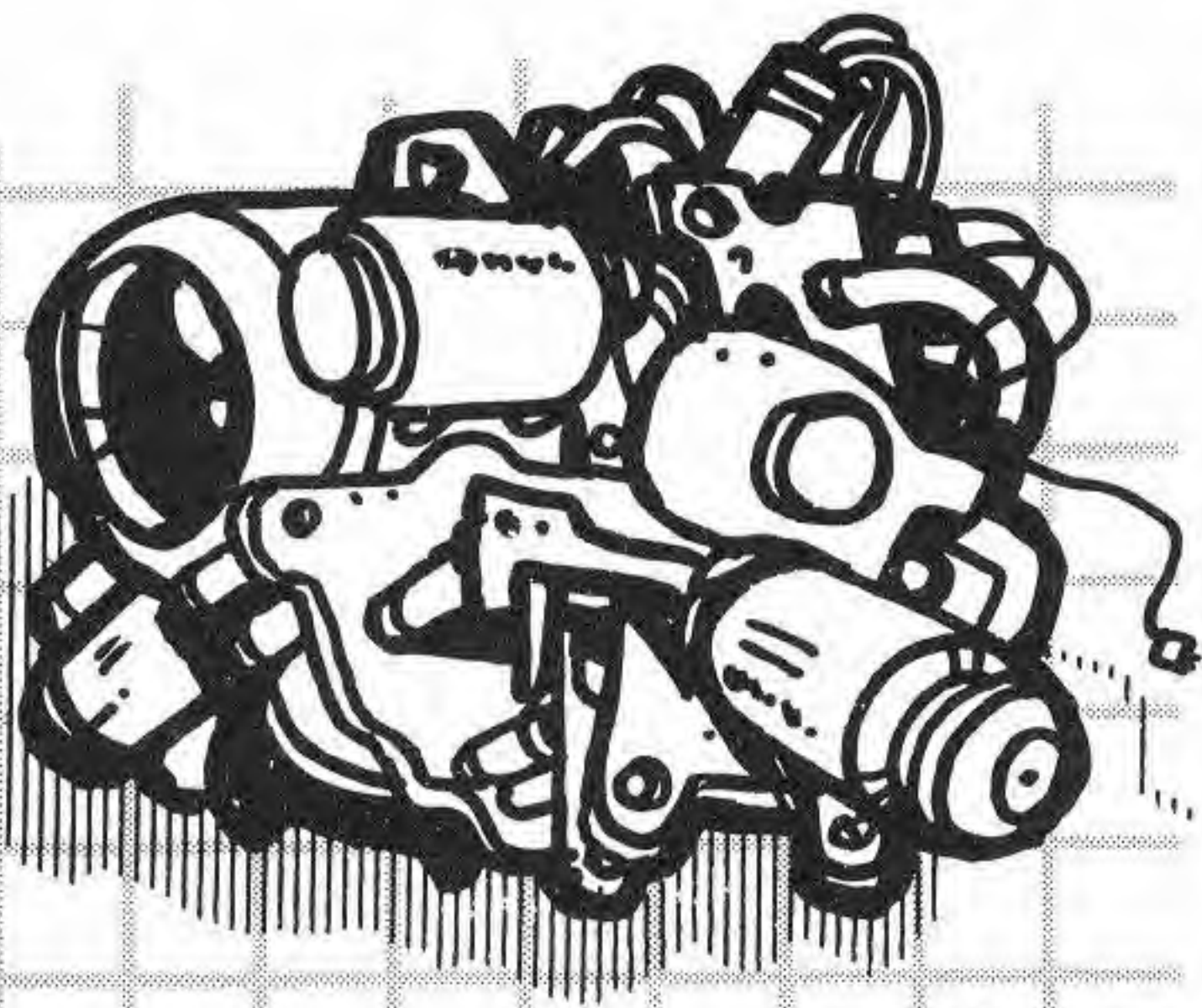


**FOTORECEPTOR**

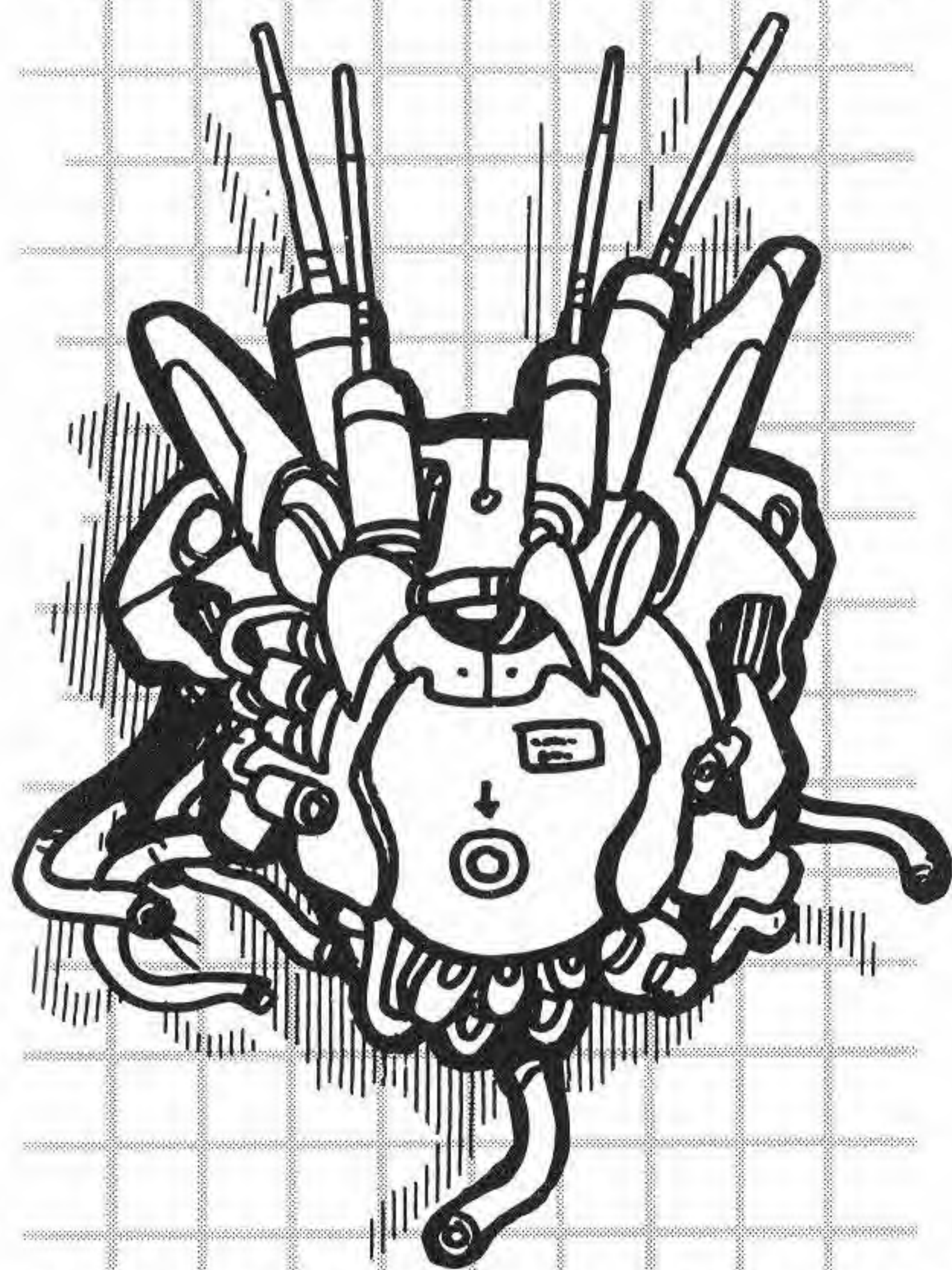


**CYBERJACK**

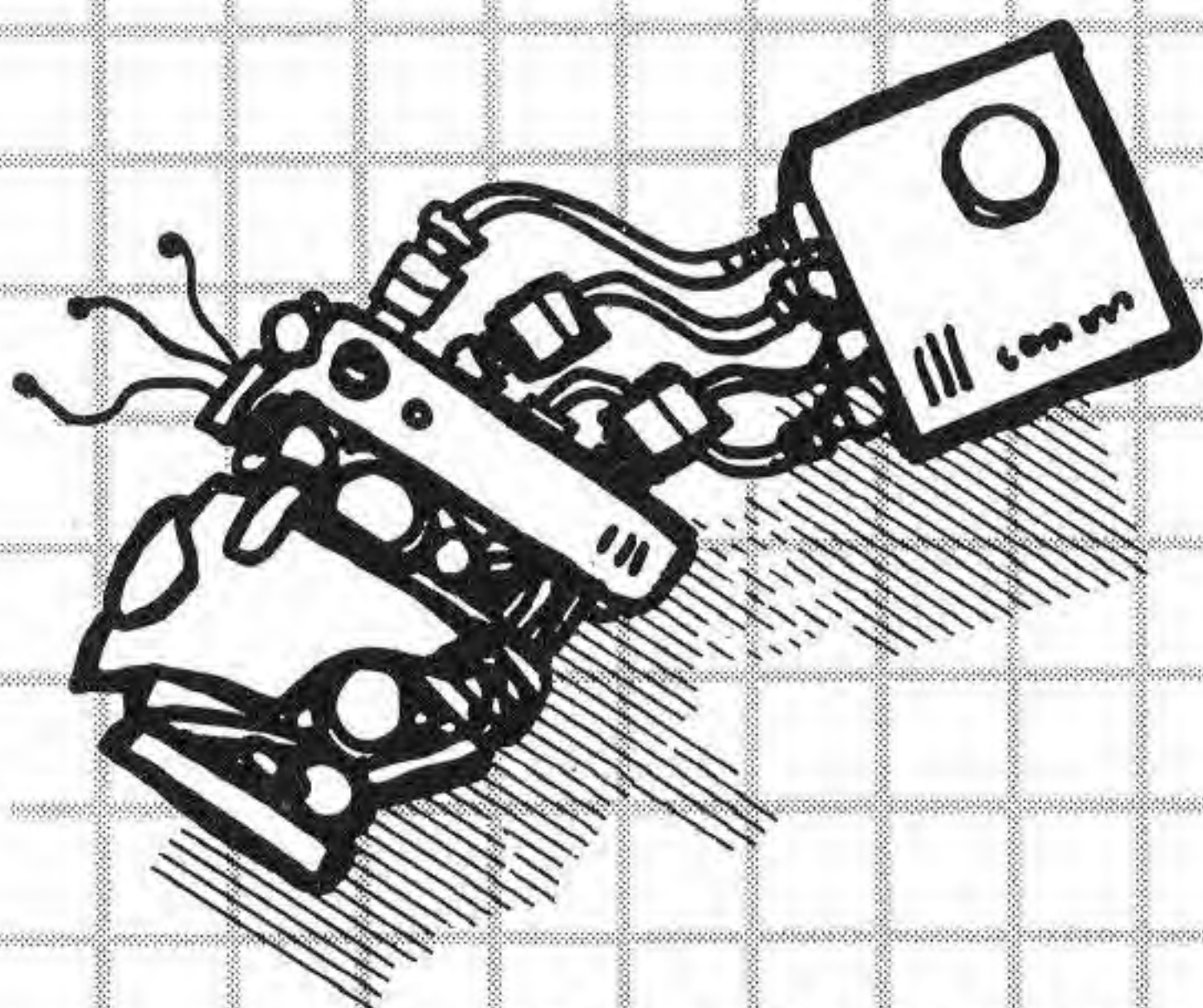




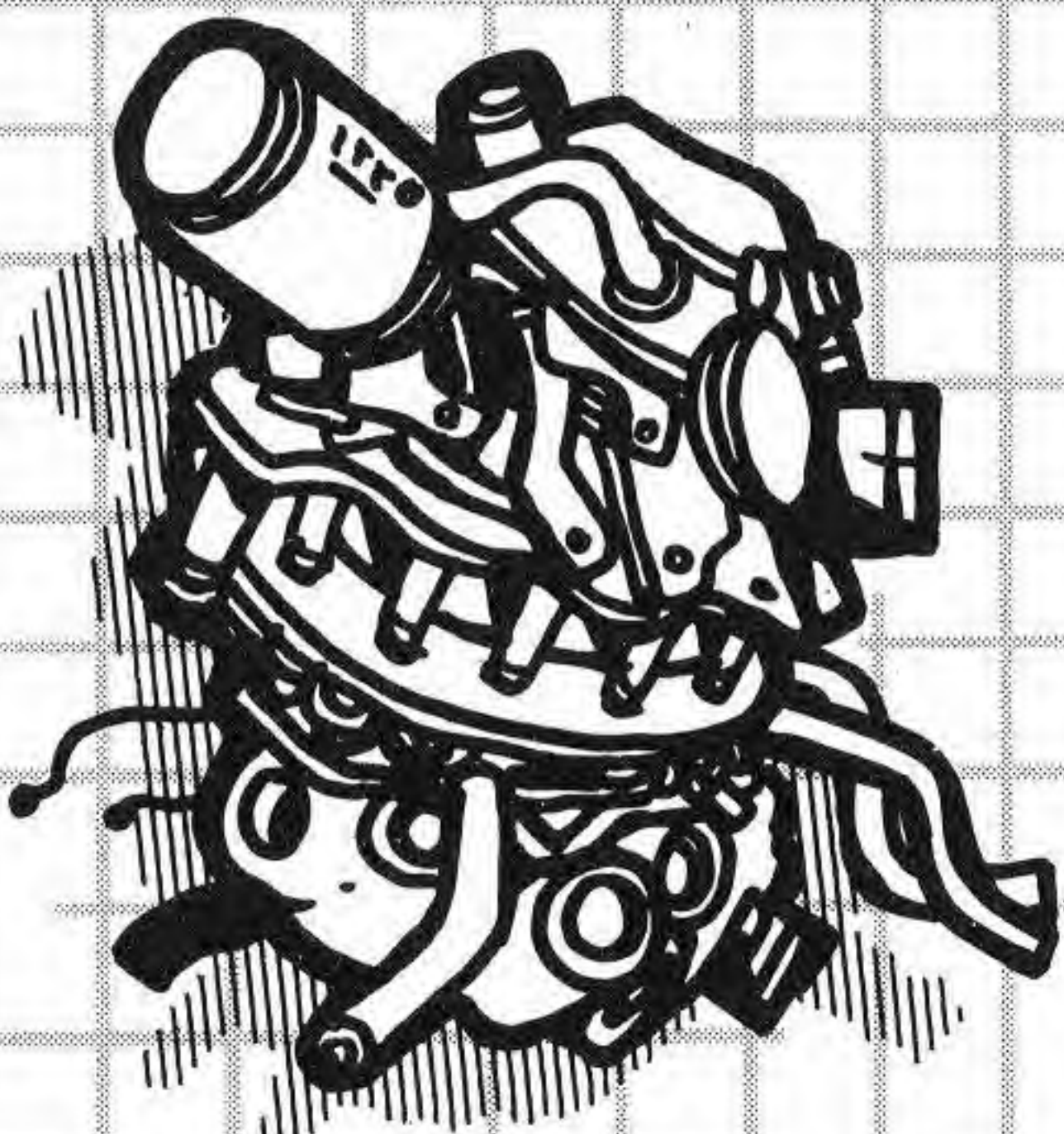
**IR-ÖGA**



**LASERAVSTÅNDSMÄTARE**



**GYROKOMPASS**



**KRAFTSENSORER**

## Gyrokompass

**PLACERING:** Huvudet

**KOSTNAD:** 10.000

Detta tillbehör gör att du har perfekt lokalsinne, och du kan aldrig gå vilse, inte ens i beckmörker. Du vet dessutom alltid vilket håll som är uppåt och nedåt, vilket ger dig överlägsen balans (+50 på GCL vid alla balansövningar och manövrer i tyngdlöst tillstånd). Gyrokompassen är inmonterad i hjärnans balanscentrum, så känslan av riktning är helt instinktiv.

## Hyperaktivator

**PLACERING:** Huvudet

**KOSTNAD:** 16.000

Med detta tillbehör kan du själv kontrollera din adrenalinproduktion och din hjärtfrekvens, vilket förbättrar dina reaktioner, din styrka och din rörlighet. Öka SMI, Förflyttning och STY med 5. Varje stridsrunda som effekten är påkopplad måste du klara ett Lätt FYS-slag, annars drabbas du av en fysisk kollaps som medför omedelbar medvetlöshet.

## IR-öga

**PLACERING:** Huvudet

**KOSTNAD:** 10.000

Ögat kan sända ut och uppfånga infrarött ljus, vilket gör att du kan se i mörker. IR-ögat aktiveras genom en lätt tryckning på pupillen (med stängt ögonlock).

## Kraftsensorer

**PLACERING:** Huvudet

**KOSTNAD:** 10.000

Du kan känna av och identifiera alla befintliga kraftfält inom 5 meters avstånd. Exempel på kraftfält är magnetfält (som utstrålas av i princip alla elektriska apparater), radioaktivitet,

infraröda strålar och värme. Då du kommer in i ett rum kan du t. ex. lokalisera alla saker i rummet som drivs av elektricitet, inklusive dolda mikrofoner, levande varelser (som utstrålar värme) och cyberprylar på personer i rummet. Kraftsensorn kräver ingen extern energi och monteras ofta som fyra extra plomber i tänderna. I så fall aktiveras den med ett lätt tryck med tungan.

## Laseravståndsmätare

**PLACERING:** Huvudet

**KOSTNAD:** 17.000

En mer avancerad variant av Måttensorn (se nedan), med den ytterligare funktionen att den kan registrera skillnaden i ögats 'riktning' och därmed även mäta hastigheter och avståndet mellan två separata föremål (maximalt en procents felmarginal). Ger +20 på alla attacker med avståndsvapen. Avdraget för att skjuta på ett rörligt mål halveras. (OBSERVERA! Detta öga kan inte ha *några* andra funktioner)

## Laserfinger\*

**PLACERING:** Valfri arm

**KOSTNAD:** 14.000

Ett mikro-laseraggregat är inopererat i din underarm, och själva laserstrålen projiceras ut genom en valfri fingertopp. Laserstrålen, som är helt ljudlös, har en effektiv räckvidd på 10 cm och kan skära genom alla material som är mindre än 10 cm tjocka. Laserfingret aktiveras med en strömbrytare på underarmens insida.

Med en enkel omkopplare kan laserfingret ställas in på halv effekt, så att det i stället kan användas till att svetsa ihop saker med. Energipaket räcker för ca 5 minuters användning (60 SR). Ett laserfinger gör i strid



samma skada som en minilaser (använd färdigheten Obeväpnad strid).

### **Lufttub**

**PLACERING:** Bröstkorgen

**KOSTNAD:** 10.000

Du har en inbyggd lufttub som innehåller syre för upp till 30 minuters försörjning. Därefter måste tuben fyllas, vilket tar 5 minuter om du hyperventilerar (andas mycket häftigt), annars 15 minuter. Ett eventuellt andningsfilter (+3.000 krediter) renar all luft som andas in från gifter och gör den ofarlig att inandas. Tänk dock på att många gaser tar sig in genom huden.

Du kopplar om från dina vanliga lungor till lufttuben med blotta tanken.

### **Metalldetektor**

**PLACERING:** Valfri arm

**KOSTNAD:** 10.000

Metalldetektorer läggs ofta in i handflatan så att sensorerna lätt kan riktas. En normal detektor kan finna metallföremål på 12 meters djup i jord, 60 meters djup i vatten och 80 meters avstånd i luft. Handflatan måste riktas åt det håll man vill avkänna. Signaler till hjärnan ger avstånd till och ungefärlig mängd av metall.

På de extremt känsliga varianterna (kostar 15.000) är sensorerna tillräckligt känsliga för att ge utslag på cybernetiska tillbehör. Räckvidden på dessa är dock bara en fjärdedel av det normala.

### **Mikroskopöga**

**PLACERING:** Huvudet

**KOSTNAD:** 7.000

Ögat kan användas som mikroskop med en förstörelseförmåga på upp till 100x.

### **Måttsensor**

**PLACERING:** Huvudet

**KOSTNAD:** 10.000

En laseravståndsmätare består av en laser som opereras in i ena ögat (OBS! detta öga kan inte ha några andra funktioner). När du ser på något och aktiverar lasern får du fram avståndet med centimeterprecision på avstånd upp till 2 mil. Avståndet syns då som lysande röda siffror på hornhinnan. Detta gör att du får +10 på alla attacker med projektilvapen.

### **Radioutrustning \***

**PLACERING:** Huvudet

**KOSTNAD:** 14.000

Detta tillbehör består av en sändare, monterad på struphuvudet, och en mottagare i form av en vanlig hörsnäcka som placeras bakom örat. För att kunna sända ett radiomeddelande räcker det med att du viskar. Radioutrustningen har en räckvidd på 20 km, och energipacket räcker för ungefär 1 timmes användning (sändning+mottagning).

### **Röntgenöga**

**PLACERING:** Huvudet

**KOSTNAD:** 12.000

Detta öga gör att du kan se igenom alla föremål utom bly. Räckvidden är 10 meter. Ögat ger en svartvit bild, där de 'tätaste' materialen (metaller) är mörkast.

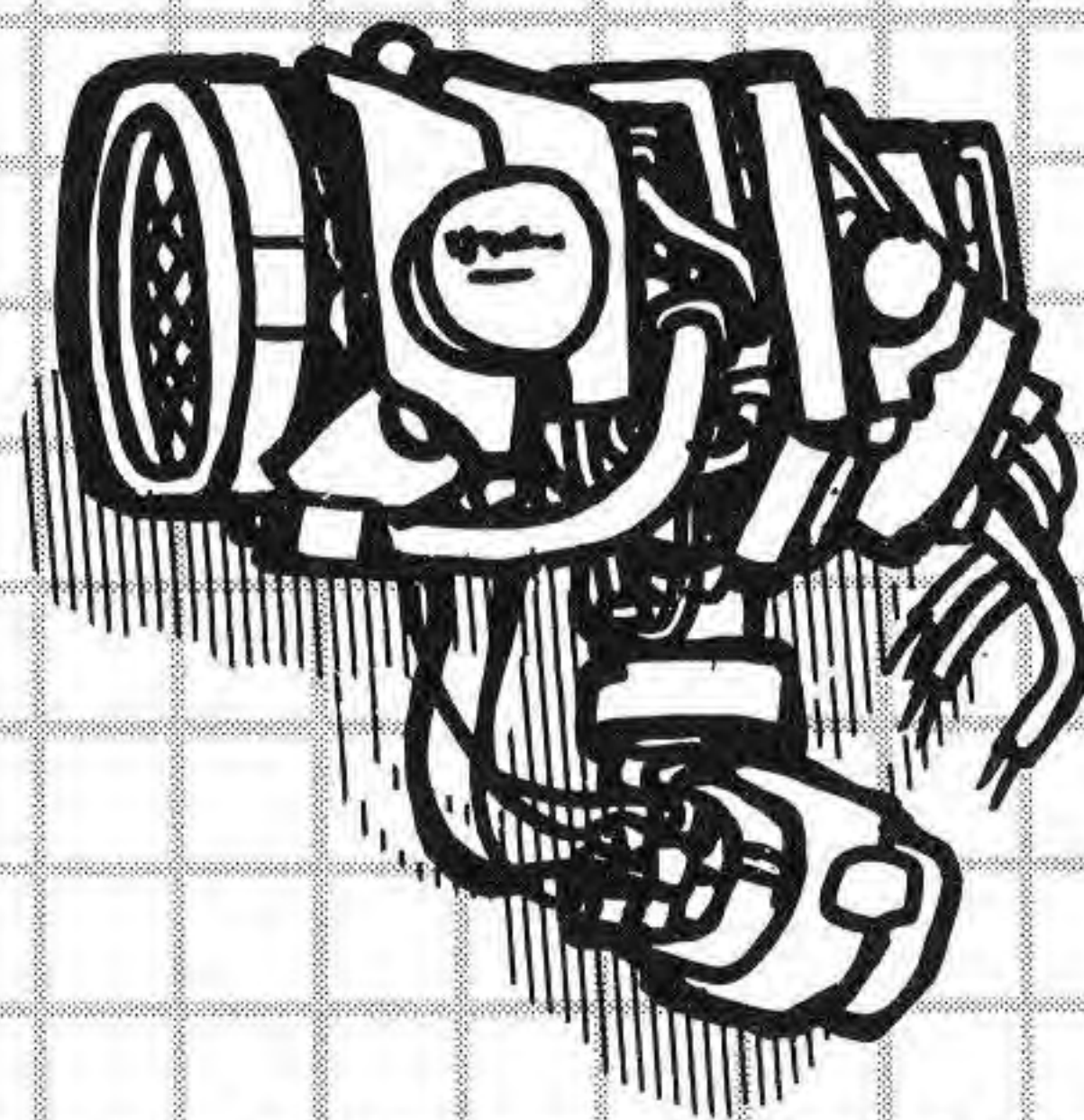
### **Rörelsedetektor**

**PLACERING:** Bägge armarna

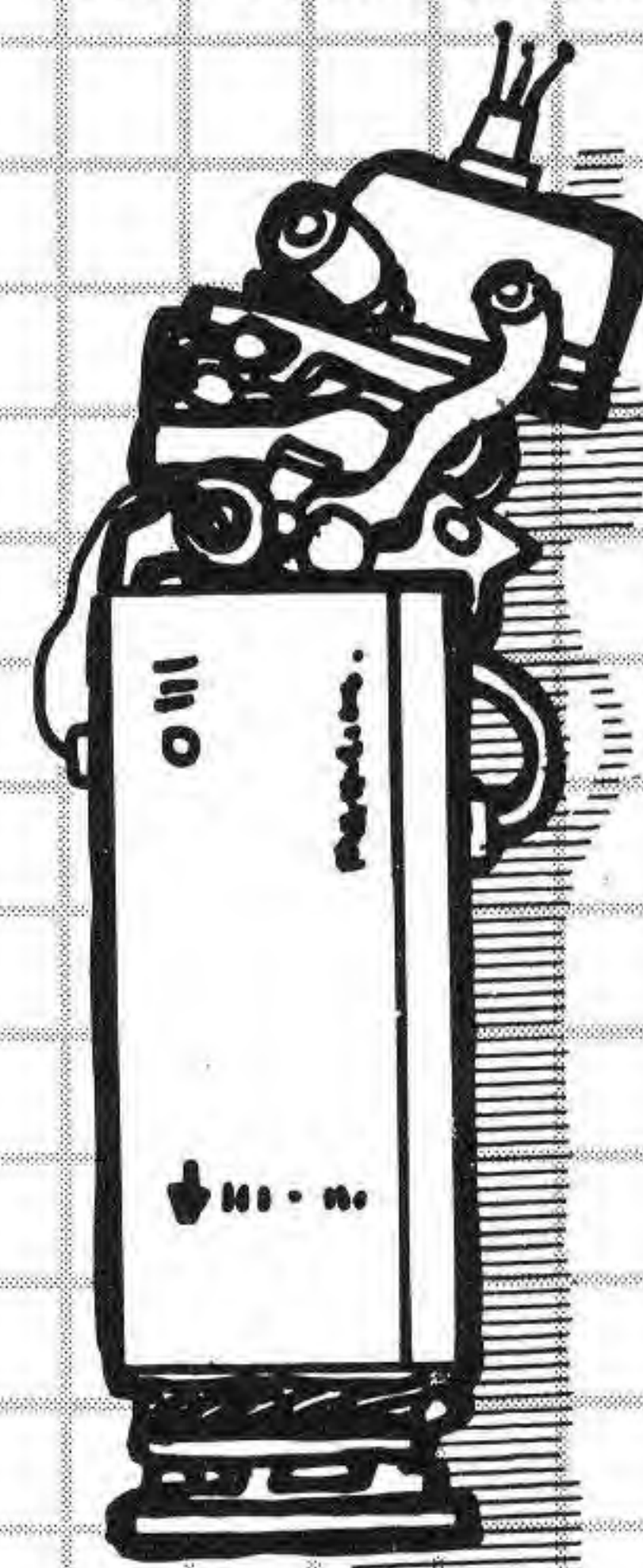
**KOSTNAD:** 11.000

På ovansidan av händerna finns artificiella hårstrån inplanterade. Dessa fungerar som rörelsedetektorer. Den ger upp till +25 på CL i iakttagelseförmåga när det gäller att

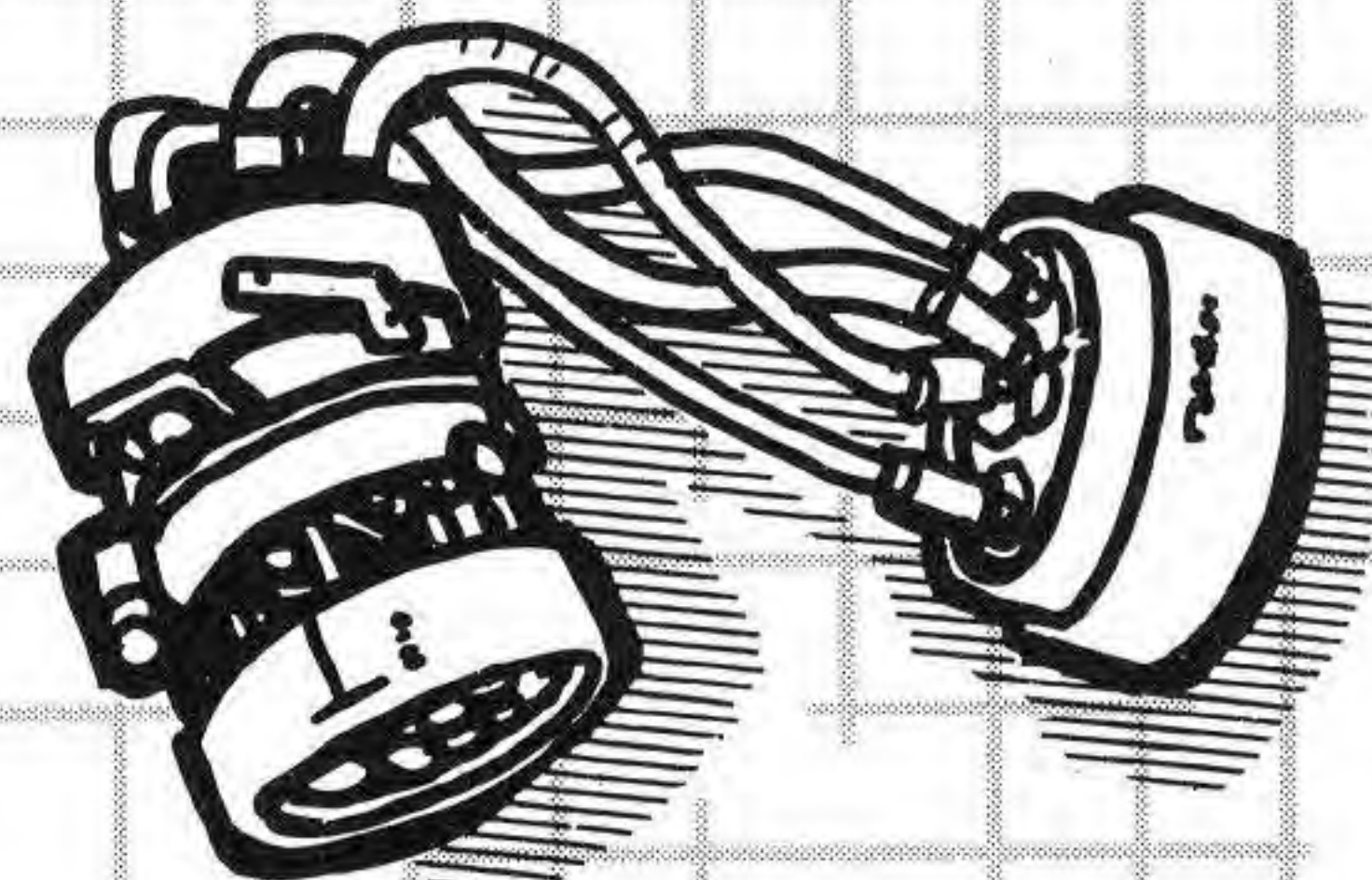
LUFTTUB



RADIOURTRUSTNING

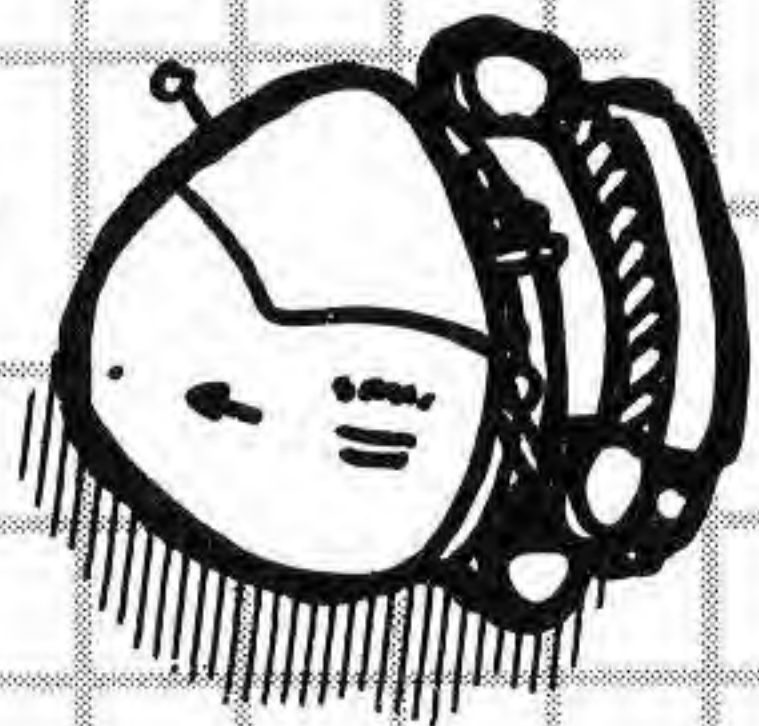


MIKROSKOPÖGA

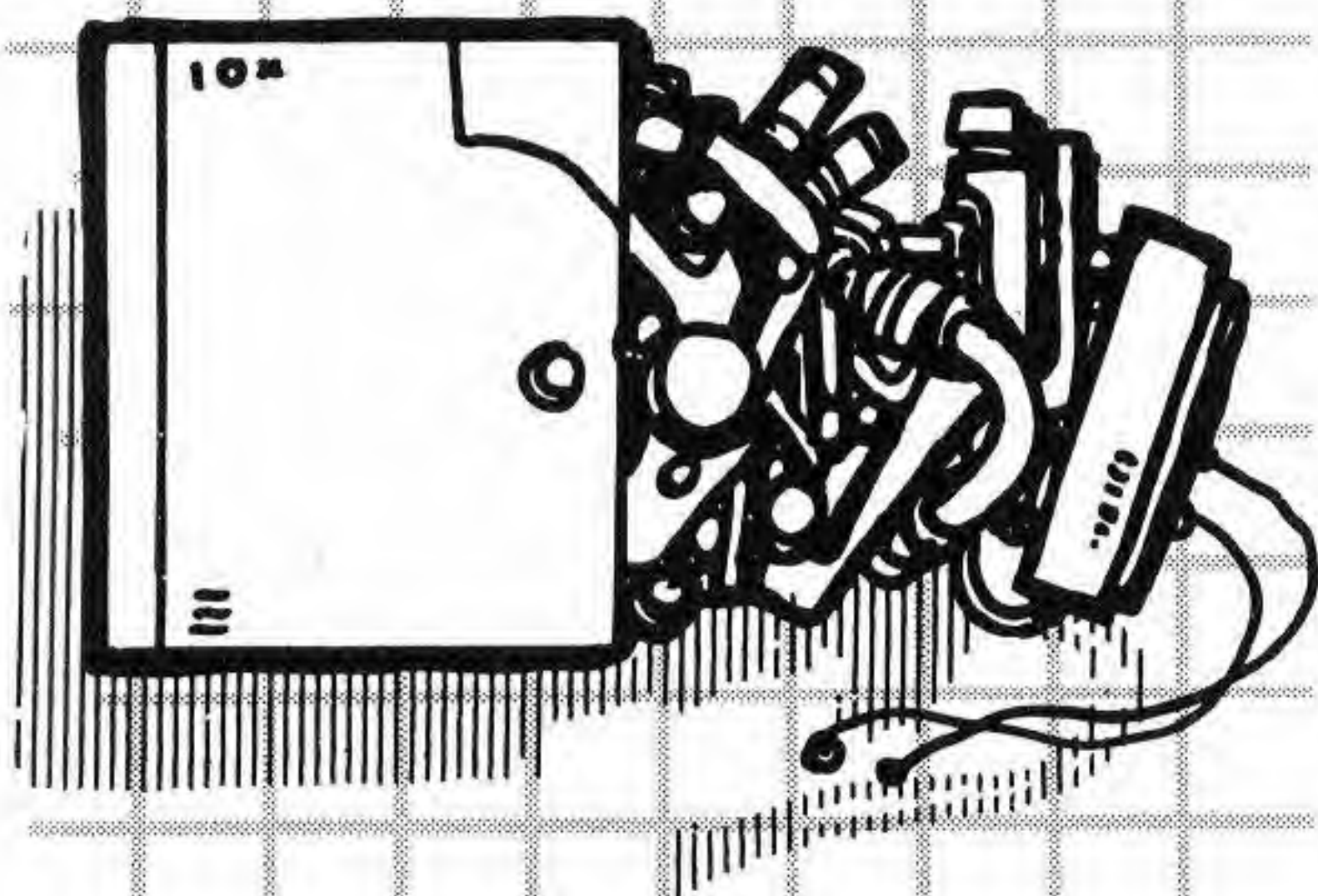


RÖRELSEDETEKTOR





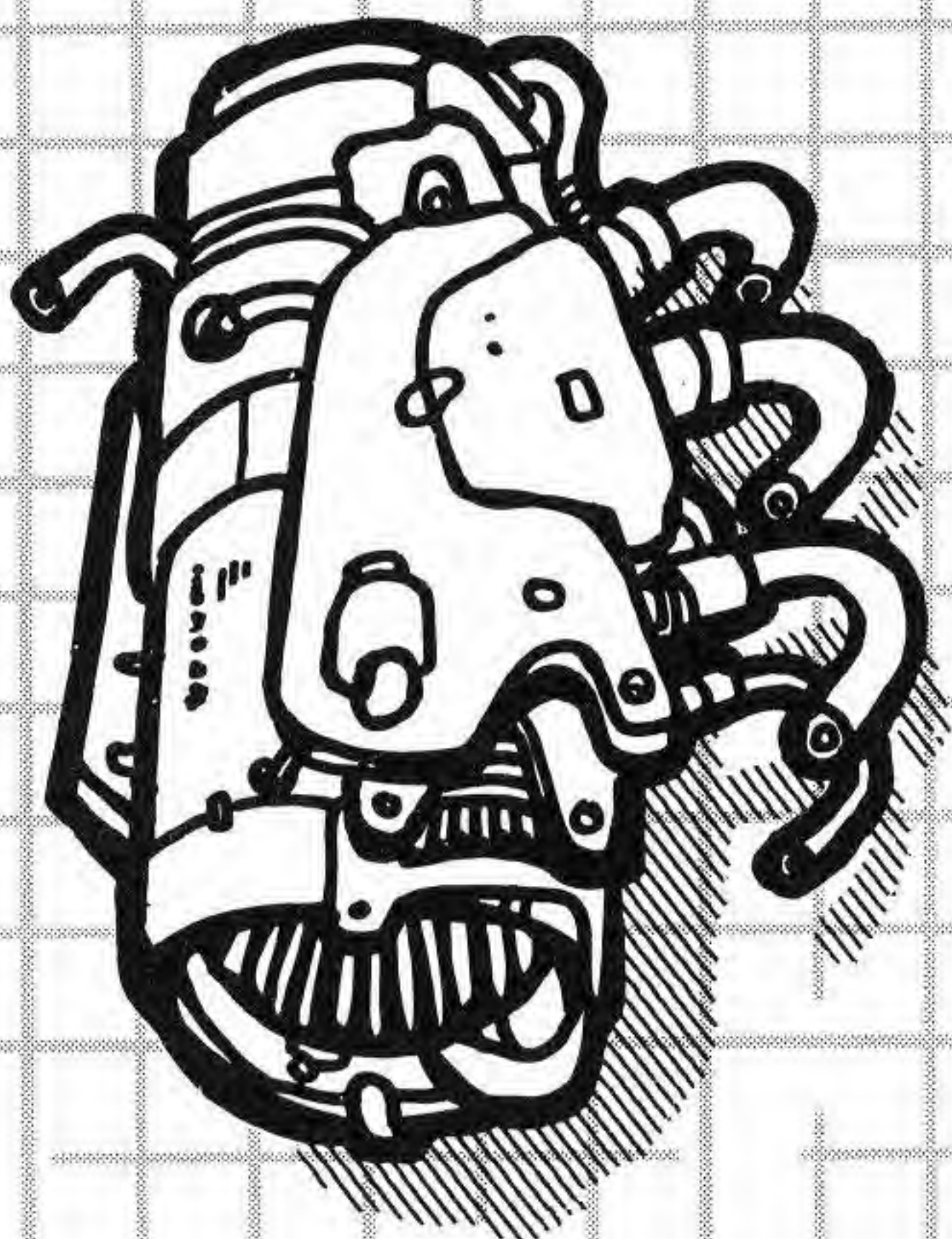
### SEKUNDÄRMINNE



### TELESKOPÖGA



### SONAR



### RÖSTMODULATOR

upptäcka exempelvis personer som försöker smyga sig på dig.

### Röstmodulator

**PLACERING:** Huvudet

**KOSTNAD:** 8.000

En röstmodulator är en liten enhet som har monterats in på ditt struphuvud och som gör att du kan ändra röstläge och röstkaraktär på ett mycket enkelt sätt. Du kan utan problem nå 90 db när du skriker. Enheten styrs via en liten chipstation inopererad i halsen. Varje chip innehåller mellan 5 och 10 olika röster och kostar ungefär 500 krediter.

### Sekundärminne

**PLACERING:** Huvudet

**KOSTNAD:** 15.000

Du har ett inbyggt minne som kan lagra sinnesintryck vilka sedan snabbt kan tas fram. Sådant man kan lagra i minnet är t. ex. brev, en dialog mellan några personer, en karta, etc. Du kan lagra upp till 30 minnen samtidigt. Att memorera in ett sådant tar så lång tid som det tar att tillgodogöra sig det; läsa brevet, lyssna på konversationen, titta på personen, etc. Autominnet fungerar som en utbyggnad av den normala hjärnkapaciteten; du behöver alltså inte aktivera det, utan det är konstant påslaget.

### Sonar\*

**PLACERING:** Huvudet

**KOSTNAD:** 10.000

Ett litet organ i ditt pannben sänder ut ultraljud, vilket reflekteras av alla föremål de träffar och uppfångas som ekon av känsliga instrument i dina öron. På detta sätt kan din hjärna skapa sig en uppfattning av hur det ser ut i omgivningen. Du

dock inte uppfatta några detaljer; det är exempelvis omöjligt att avgöra hur en människa ser ut med hjälp av sonar (du kan dock få slå ett Iakttagelseförmågeslag om du anstränger dig; lyckas slaget så kan du 'se' lite mindre detaljer). En normal sonar har en räckvidd på 300 meter och aktiveras med en tryckkänslig elektrod bakom örat. Om du inte har specificerat annorlunda så kopplas din sonar automatiskt på på ett vattendjup av fem meter. Drivs av ett energipack som räcker ca 30 minuter.

### Teleskopöga

**PLACERING:** Huvudet

**KOSTNAD:** 6.000

Ögat motsvarar en kikare med 10 gångers förstoring. En större förstöringsförmåga vore inte användbar, eftersom de små darrningar som alltid finns i kroppen skulle göra bilden alltför skakig. Ögat ger dig även fördelar i strid; avstånden i Avståndstabellen ökas med x10 (tänk dock på att vapnet inte kan skjuta längre än 4 gånger räckvidden i Vapentabellen).

### Tempokalkylator

**PLACERING:** Huvudet

**KOSTNAD:** 2.000

Din ena synnerv är försedd med en mikroprojektor kopplad till tempokalkylatorn. Denna består dels av en tidsmätarkrets, som exakt håller reda på tidens lopp med en precision på en hundraedels sekund, dels en kalkylatorkrets som gör att du i huvudet kan räkna lika snabbt och säkert som en miniräknare. Kretsen är inkopplad på synnerven, så att tiden syns i ditt nedre vänstra synfält. Tempokalky-



lators har ett alarm som med blotta tanken kan aktiveras till att utlösas på en given sekund inom ett år.

## Verktygshand\*

**PLACERING:** Valfri arm

**KOSTNAD:** se nedan

Du kan byta ut en av dina händer mot ett specialverktyg, t. ex. en borrar eller ett arbetsredskap för finmekaniska reparationer. Nedre delen av din arm är nämligen helt cybernetisk. SL och spelaren får i samråd avgöra vad som är möjligt. Många spelare kommer att vilja utrusta sig med vapenhänder, detta är dock fullständigt onödigt då du håller ett vapen mycket bättre i helt vanlig hand.

Varje handmodell kostar 3.000 ED plus ytterligare kostnad för verktyget och drivs av ett energipack som räcker i en timme.

## Kosmetisk cybernetik

Kosmetisk cybernetik är samlingsnamnet för cybernetiska tillbehör som inte förändrar eller förstärker din kropps funktioner, utan endast ger, som namnet antyder, kosmetiska förbättringar. I stort sett alla kroppsdelar kan bytas ut mot en cybernetisk motsvarighet; armar, ben, ögon, öron, händer, näsor, hårväxt, o. s. v.

Kosmetisk cybernetik påverkar varken MST eller PER och kan därmed inte orsaka COS. Kostnaden för kosmetisk cybernetik varierar enormt, mestadels beroende på vad som är på modet. Här nedan följer några förslag. Den första siffran är priset för låg kvalitet, de andra för det allra häftigaste. Pri-

set varierar 50% upp eller ned på olika ställen, beroende på vad som är mode. Detta gäller dock inte armar, ben eller händer.

### PRYL PRIS (INKL. INOPERATION)

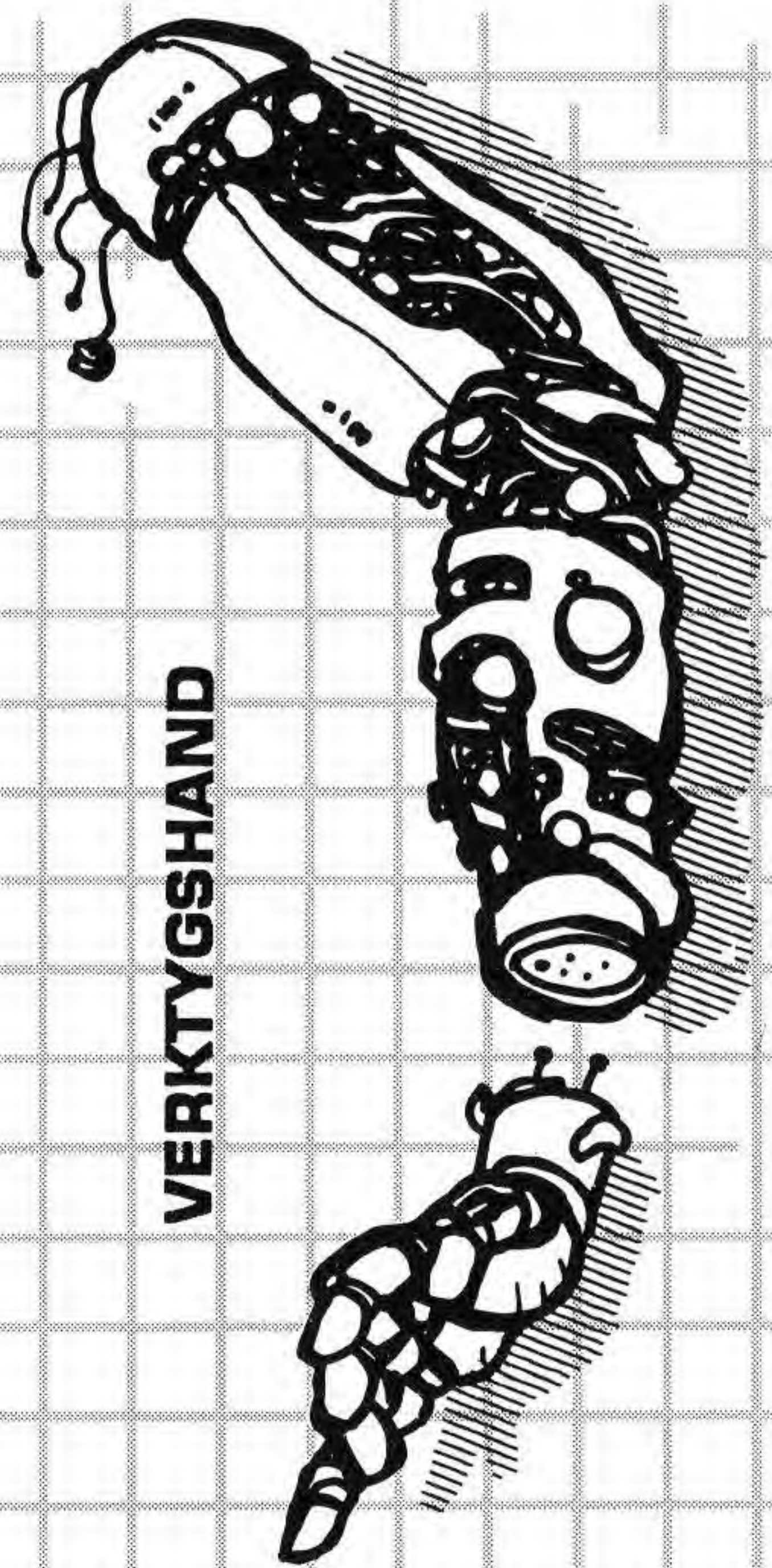
REGNBÅGSHINNOR	100 - 500
ARM+HAND	2.000*
BEN	3.500*
NAGLAR	40 - 200
HÅRBOTTEN	250 - 1.000
ENBART HAND	1.000*
TÄNDER	300 - 900
HÖRSELORGAN	200 - 700

\* Grundkostnad. Dessutom tillkommer 100 krediter för varje STY-poäng och SMI-poäng som tillbehöret skall ha (max det naturliga). En arm med STY 15 och SMI 12 kostar alltså  $2.000 + 1.500 + 1.200 = 4.700$  krediter. Vill du bli starkare än vad du var tidigare — se Förstärkning ovan.

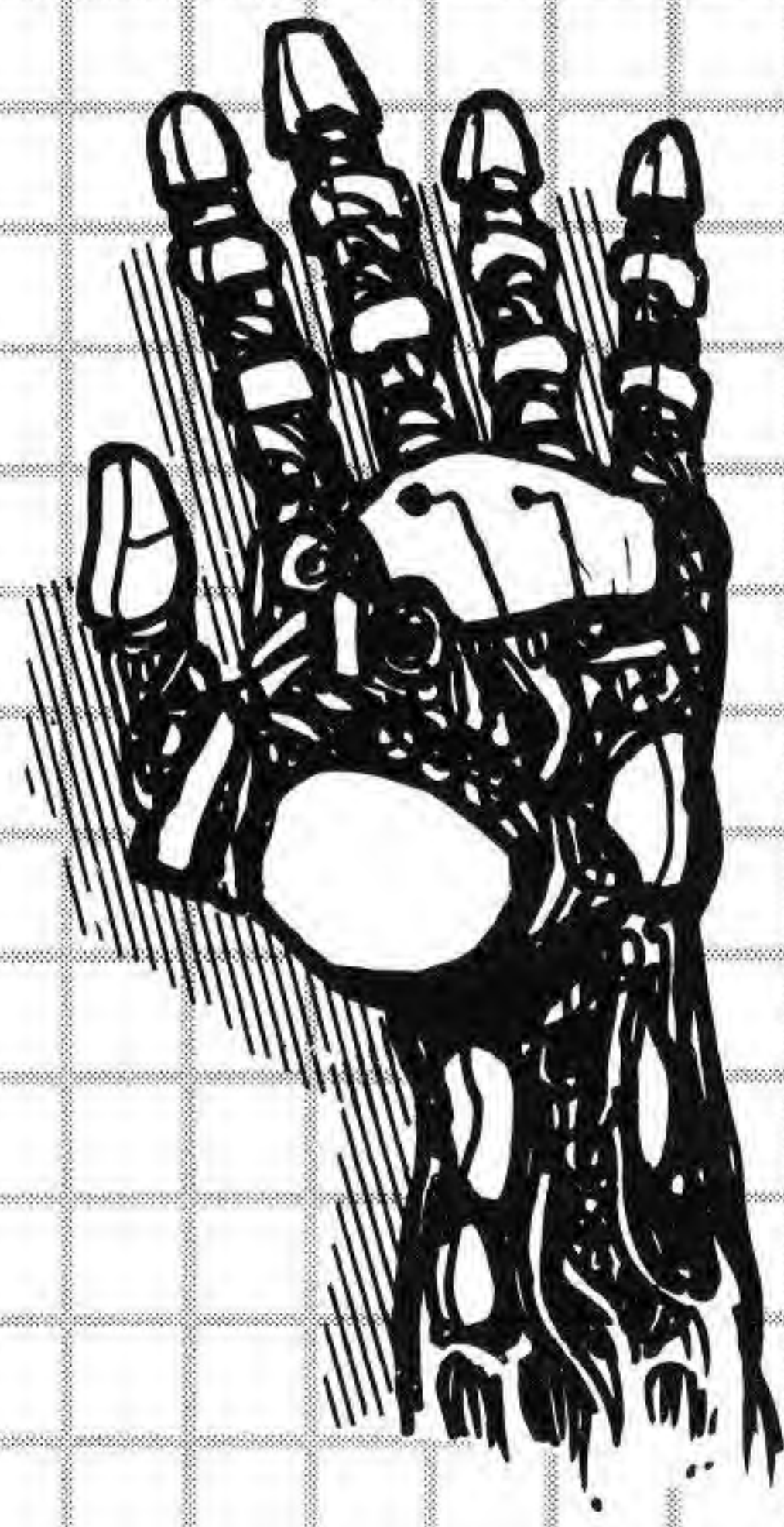
## UAO-cybernetik

UAO-cybernetik (uttalas [waow]; Use under Authorization Only, fritt översatt 'Får endast användas med tillstånd') kan normalt endast införskaffas för militärt bruk eller av säkerhetsstyrkor med specialtillstånd. De kan köpas på den svarta marknaden för dubbla priset.

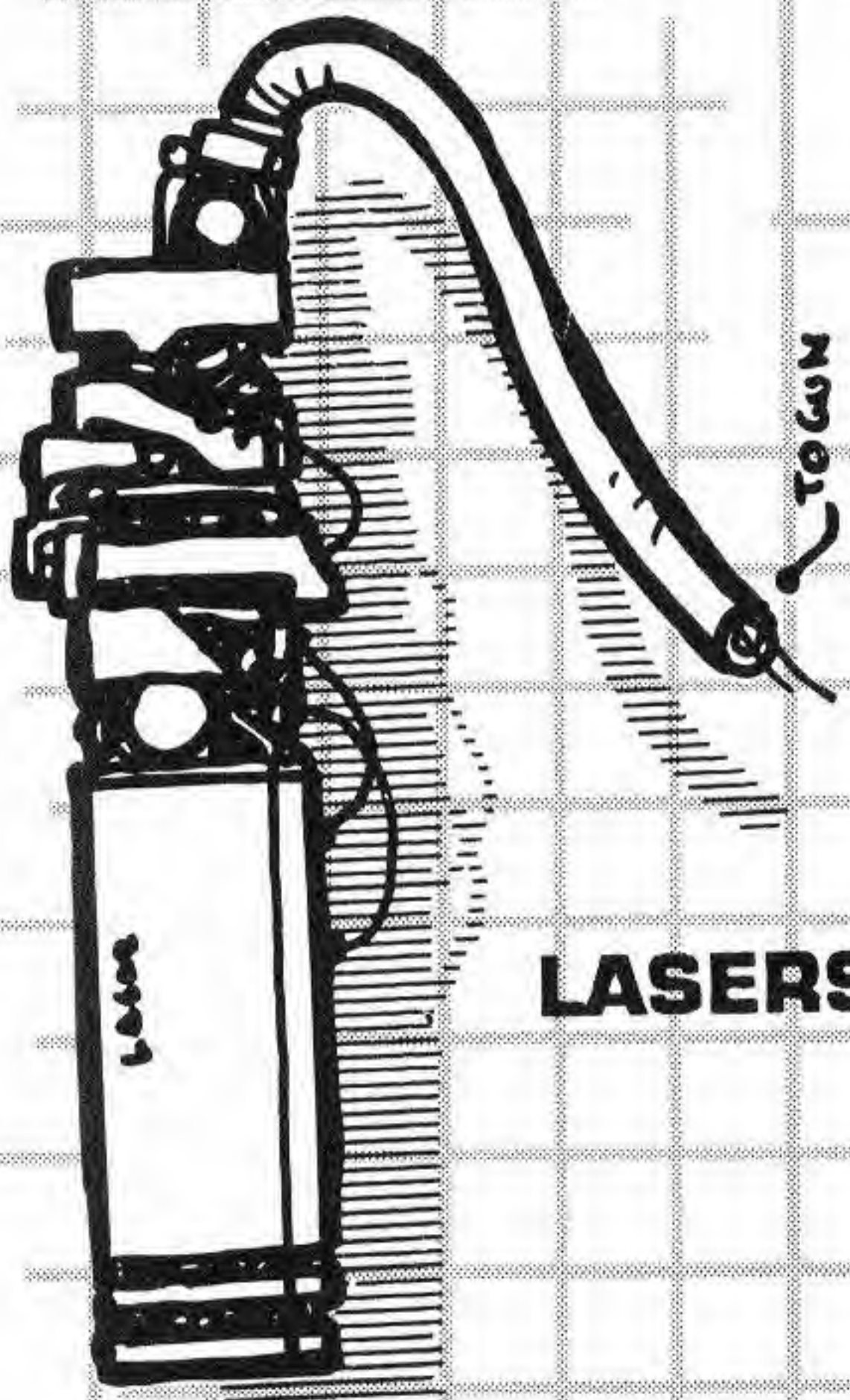
Straffet för att använda eller sälja UAO är omedelbar konfiskering av cybernetiken samt vanligtvis långa fängelsestraff. På vissa ställen låter man i stället operera bort cybernetiken och injicera Acyd (uttalas ['asid]; AntiCYbernetic Drug), en drog som gör din kropp hyperkänslig för all slags cybernetik.



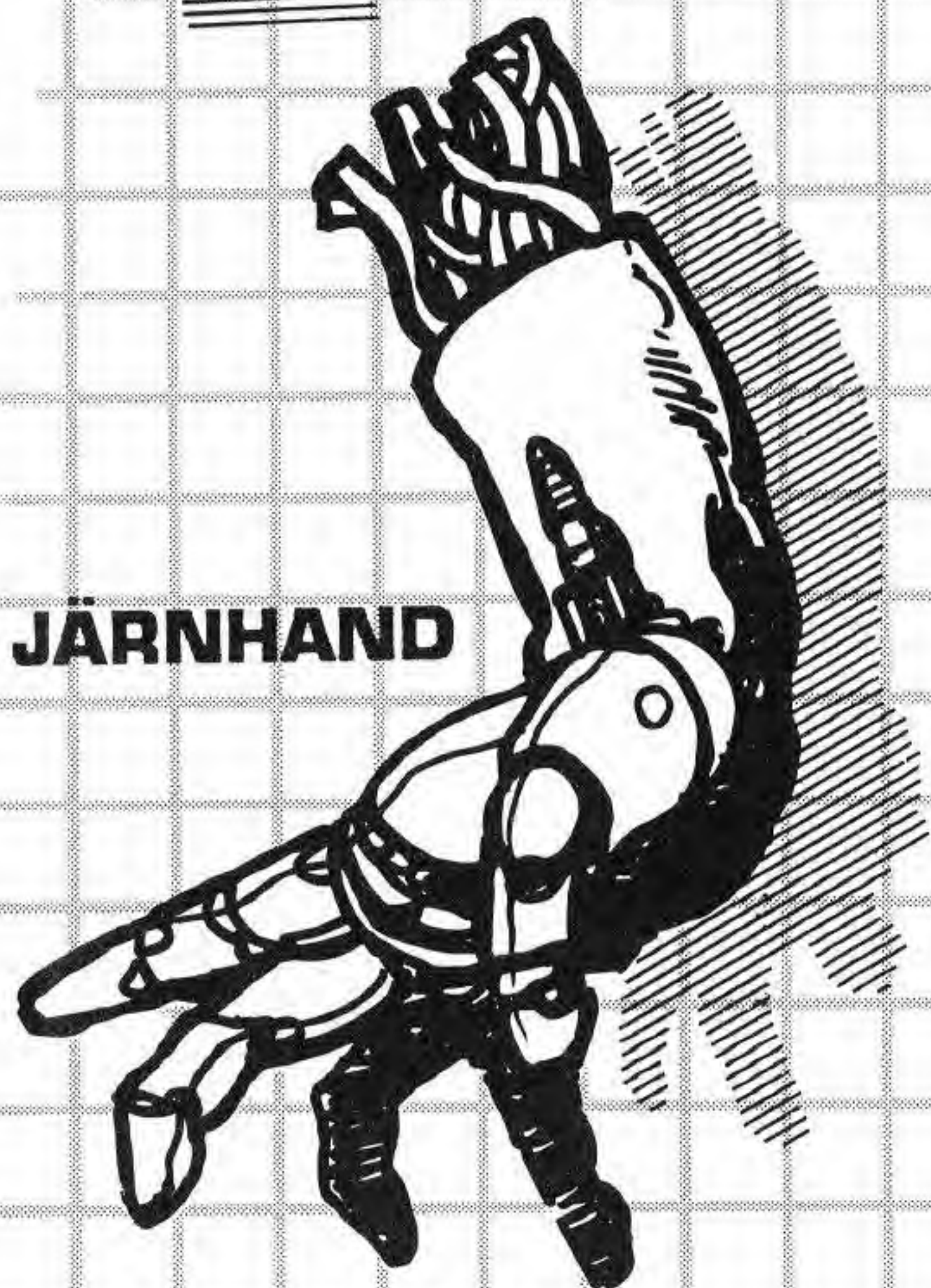
VERKTYGSHAND







**LASERSIKTE**



**JÄRNHAND**

**MAGNETHAND**



Den hårda lagstiftningen på denna punkt har gjort handeln med förfalskade UAO-tillstånd ganska livlig. Priset på tillstånden är ungefär hälften av vad själva tillbehöret kostar. Straffen och synen på handel och innehav av förfalskade tillstånd är ungefär desamma som för handel och innehav av själva tillbehören.

### Bepansring

**PLACERING:** Valfria kroppsdelar

**KOSTNAD:** Se nedan

Detta tillbehör förstärker din kropp med olika plastmaterial under huden. Kostnaden för att utrusta en kroppsdel med bepansring är grundkostnaden för själva operationen (anges i tabellen nedan) + 1.000 Krediter per poäng abs. I tabellen anges också vilka effekter bepansringen har på SMI och förflyttningsförmåga. Maximalt kan man alltså få -6 i SMI. Det spelar i detta fall ingen roll ifall bara ena armen/benet är bepansrat.

Bepansringen kan maximalt ha abs 8.

KROPPSDEL	KOSTNAD	EFFEKT
ARM	6.000	-1 SMI
BEN	5.000	-1 SMI OCH -4 M I FÖRFLYTTNINGS FÖRMÅGA
HUVUD	3.000	—
BRÖSTKORG	4.000	-2 SMI
MAGE	4.000	-2 SMI

### Elektroder \*

**PLACERING:** Valfri arm

**KOSTNAD:** 13.000

Med detta cybernetiska tillbehör kan du vid beröring skicka ut elektriska stötar genom dina händer. Urladdningarna har STY 15 och ställs mot offrets FYS på Motståndstabellen. Om stöten lyckas blir offret

bedövat i 20 SR. Om stöten misslyckas känner sig offret omtumlat i 5 SR (-20 på alla GCL).

### Järnhand

**PLACERING:** Valfri arm

**KOSTNAD:** 6.000

Dina underarmsmuskler har bytts ut mot cybernetisk hydraulik, vilket gör att du kan låsa dina fingrar i ett järnhårt grepp, t. ex. runt en arm eller ett rep. Du kan låsa ditt grepp så att du inte tappar taget förrän du själv bestämmer dig för att släppa. Handens insida är oftast försedd med en räfflad ytbeläggning som förbättrar greppet ytterligare.

Om du griper tag i en person kan du välla upp till 10 KP i klämskada (bestäm själv hur hårt du griper). Handen har STY 40, om det kan vara av intresse.

### Lasersikte \*

**PLACERING:** Huvudet (+vapnet)

**KOSTNAD:** 22.000

Detta är ett mycket komplicerat och svårtillgängligt tillbehör som omfattar ett specialkonstruerat öga och ett clip-sikte som kan sättas på pipan till vilket skjutvapen som helst. Då lasersiktet aktiveras (med en strömbrytare på siktet) dubblas din träffchans med skjutvapnet. Lasersiktet kan endast användas till ett vapen åt gången.

### Magnethand \*

**PLACERING:** Valfri arm

**KOSTNAD:** 17.000

En magnethand består en stor mängd elektromagnetiska strömpulsriktare och receptorer inmonterade i handflatan. Den kan sända ut magnetiska fält, vilka reflekteras, tas emot och bearbetas av en mikrodator,



som sänder ut elektromagnetiska pulser i rätt riktning och styrka.

Det vanligaste användningsområdet är vid uppdyrkning av lås, såväl elektroniska som mekaniska. Magnethanden har 40 i förmåga att öppna lås. Detta värde sätts in på Motståndstabellen mot låsets svårighetsgrad. Resultatet ger chansen att låset öppnas utan att eventuella larm utlöses. Ett misslyckat resultat innebär att låset inte öppnas men att larmet går. Det tar ungefär tre sekunder att öppna ett lås och energipacket räcker till ca 100 'operationer'.

### Stålklor

**PLACERING:** Valfri arm

**KOSTNAD:** se nedan

Stålklor är ett av de vanligaste cybernetiska tillbehören på gatorna. Dels finns det en variant som i princip är rakbladsvassa naglar av stål. Klorna gör 1T6+1 i skada (använd färdigheten Obeväpnad strid) och kostar 2.000 ED. De kan dessutom fås i infällbar variant där klorna är kopplade till musklerna på fingrarnas översida och döljs under syntetiska naglar. Denna variant kostar 4.000 ED. Det finns ytterligare en variant som är något brutalare. Det är tre stycken 20 cm långa, rakbladsvassa stålklor som fälls ut från handens översida. Dessa gör 1T10 i skada

(använd färdigheten Obeväpnad strid) och kostar 6.000 ED. Finns endast i infällbar variant.

### Stålkäkar

**PLACERING:** Huvudet

**KOSTNAD:** 10.000

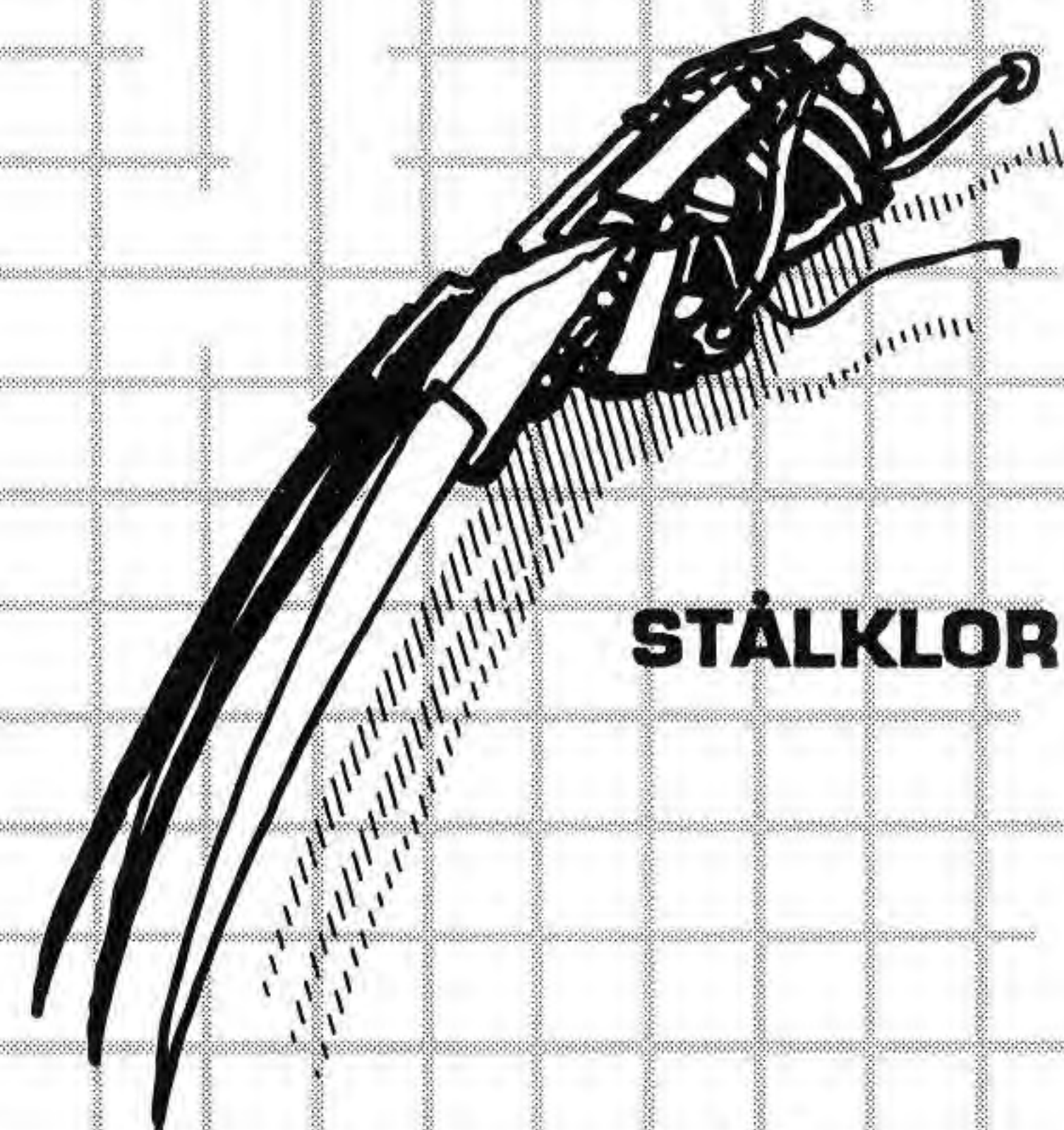
Dina motordrivna käkar och tänder är tillverkade av härdat, rostfritt stål, vilket ger dem ett brett användningsområde. Du kan t. ex. bita av låshakar, öppna lådor, bita av rep och stålvajrar. Bettet tillfogar 1T8+2 i skada (använd färdigheten Obeväpnad strid).

### Ultrasonar\*

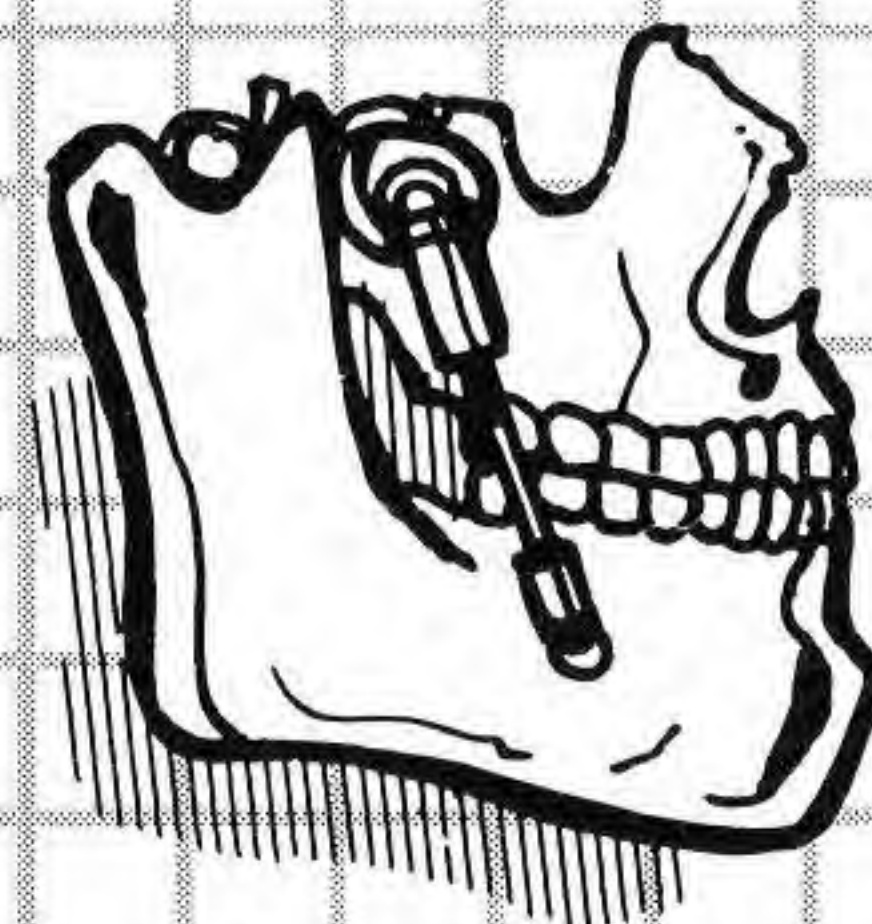
**PLACERING:** Huvudet

**KOSTNAD:** 18.000

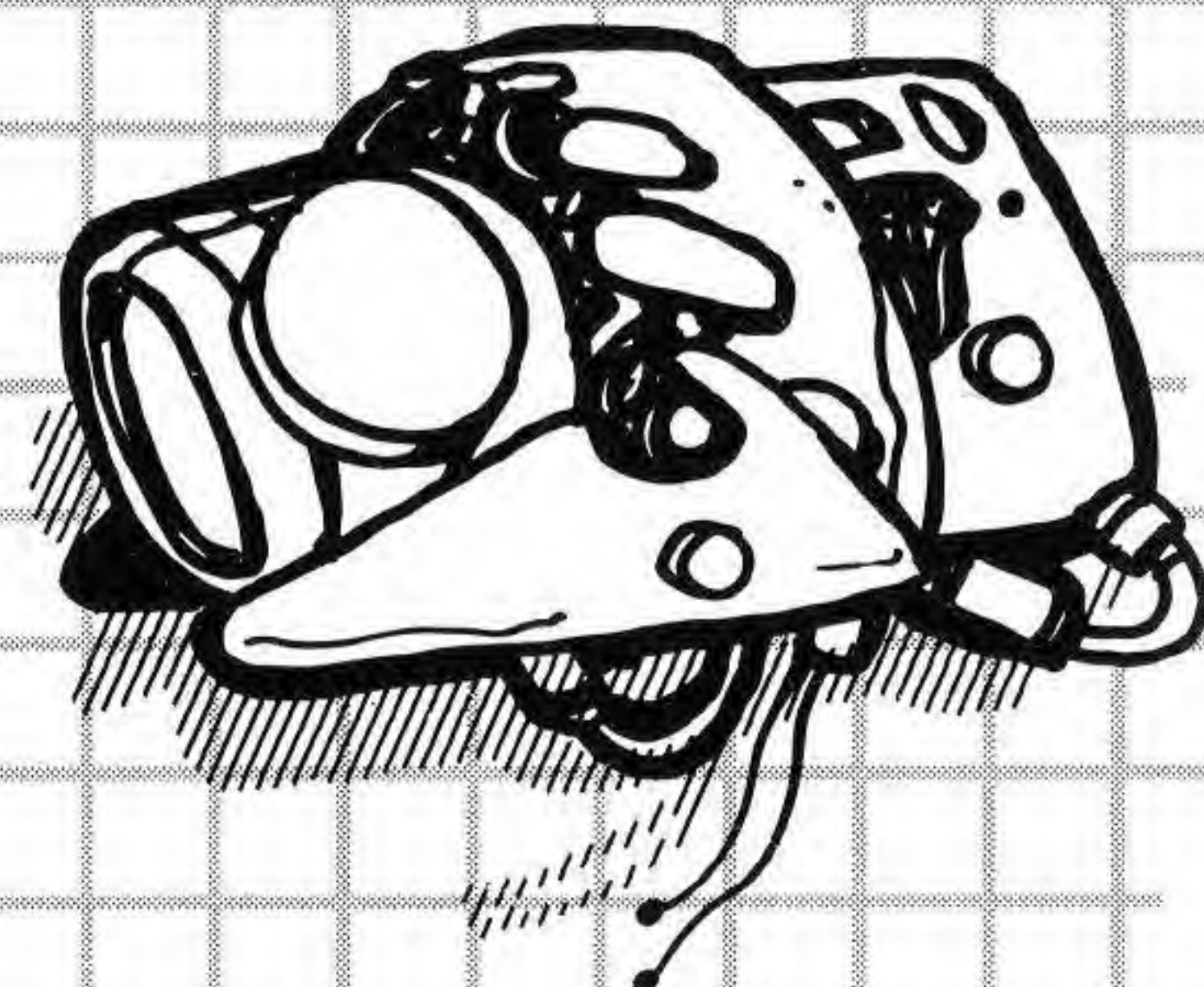
Detta är ett komplement till en vanlig sonar, så du måste alltså ha detta cybernetiska tillbehör innan du kan skaffa dig en ultrasonar. En ultrasonar gör att du kan sända ut ljudvågor med extremt hög frekvens och med mycket stark ljudstyrka. Effekten blir att alla varelser inom 10 meters radie blir paralyserade om de inte lyckas med ett slag på Motståndstabellen (offrets MST mot 20). Om motståndsslaget lyckas påverkas de inte alls; om det misslyckas blir de paralyserade så länge din sonarförmåga är påslagen. Du påverkas inte själv av ljudvågorna. Drivs av ett energipack som räcker ungefär 10 minuter.



**STÅLKLOR**



**STÅLKÄKAR**



**ULTRASONAR**





**F**ÄRDIGHETERNA I R•Y•M•D ÄR ETT MYCKET LITET URVAL AV DET SOM VI TYCKER ÄR DET VIKTIGASTE EN ROLLPERSON KAN SYSSELSÄTTA SIG MED I EN HÅRD FRAMTIDSMILJÖ. VI REKOMMENDERAR ATT DU SKAPAR EGNA, NYA FÄRDIGHETER UTÖVER DESSA I FALL DU KÄNNER DIG BEGRÄNSAD AV DETTA URVAL.

## Grundläggande chans att lyckas (GCL)

Hur skicklig du är i en färdighet anges med ett procentvärde. Detta är din *Grundläggande Chans att Lyckas*. GCL avrundas alltid till närmaste 5%. Värdet kan bli hur högt som helst, men få personer har mer än 100%.

## Chans att Lyckas (CL)

GCL kan modifieras av en mängd olika faktorer. När du är klar så har man ett procentvärde, kal-

lat *Chans att Lyckas*, och det gäller att slå lika med eller lägre än detta med 1T100 för att framgångsrikt använda en färdighet. I många fall är CL lika stort som GCL. CL avrundas alltid till närmaste 5%. Värdet kan bli hur högt som helst.

## Differensvärde

Differensvärdet används vid vissa färdigheter för att avgöra *hur* väl du lyckas med din färdighet. Detta beräknas genom att du subtraherar tärningens utfall från CL. Om CL t. ex.

DETTA KAPITEL ÄR NÄSTAN IDENTISKT MED MOTSVARANDE KAPITEL I MUTANT. NÅGRA FÄRDIGHETER HAR FÅTT MINDRE FÖRÄNDRINGAR, OCH NÅGRA NYA FÄRDIGHETER HAR LAGTS TILL. EFTERSOM EN DEL FELAKTIGHETER DESSUTOM RÄTTATS TILL FÖRESLÅR VI ATT DU LÄSER IGENOM DET OCH INFÖR DET SOM SKILJER SIG I DITT SPEL.



är 70% och tärningen visar 40, så är differensvärdet  $70 - 40 = 30$ . Slår du 84 är differensvärdet  $70 - 84 = -14$ .

## Färdighetens grundegenskaper

Varje färdighet hör samman med en eller två grundegenskaper som avgör din GCL. Den grundegenskap som står före snedstrecket i uppräkningsen på sidan 45 är dock den viktigaste, och skulle du av någon anledning få den minskad så minskas GCL för den färdigheten med 5 för varje poäng grundegenskapen sjunker. Om en grundegenskap som står efter snedstrecket sjunker, påverkas inte färdigheten.

*Exempel: Om PER minskar med 2 poäng, reduceras GCL för Gömma sig och Övertyga med 10. Färdigheterna Fingerfärdighet och Fixare påverkas dock inte.*

## Färdighetsslag

Du ska slå 1T100 för en färdighet när du ska utföra en handling som har viss chans att misslyckas. Du behöver inte slå om det är uppenbart att du ska lyckas med vad

### TABELL ÖVER FÄRDIGHETSSLAG

CL	PERFEKT	FRAMGÅNG	MISS	FUMMEL
<5%	01	02	03 - SE OVAN	SE OVAN - 00
05%	01	02 - 05	06 - 95	96 - 00
10%	01	02 - 10	11 - 95	96 - 00
15%	01	02 - 15	16 - 95	96 - 00
20%	01 - 02	03 - 20	21 - 96	97 - 00
25%	01 - 02	03 - 25	26 - 96	97 - 00
30%	01 - 03	04 - 30	31 - 96	97 - 00
35%	01 - 03	04 - 35	36 - 96	97 - 00
40%	01 - 04	05 - 40	41 - 97	98 - 00
45%	01 - 04	05 - 45	46 - 97	98 - 00
50%	01 - 05	06 - 50	51 - 97	98 - 00
55%	01 - 05	06 - 55	56 - 97	98 - 00
60%	01 - 06	07 - 60	61 - 98	99 - 00
65%	01 - 06	07 - 65	66 - 98	99 - 00
70%	01 - 07	08 - 70	71 - 98	99 - 00
75%	01 - 07	08 - 75	76 - 98	99 - 00
80%	01 - 08	09 - 80	81 - 99	00
85%	01 - 08	09 - 85	86 - 99	00
90%	01 - 09	10 - 90	91 - 99	00
95%	01 - 09	10 - 95	96 - 99	00
100%	01 - 10	11 - 98	99	00
<100%	01 - SE OVAN	SE OVAN - 98	99	00

du tar dig för, t. ex. när du ska hoppa 1 meter framåt. När du slår för en färdighet kan du få fyra olika resultat: perfekt, framgång, misslyckande eller fummel.

## Perfekt kast

Om tärningskastet är en tiondel eller lägre av CL så har du lyckats extremt väl med färdigheten. I vissa fall anges vilken effekt det har, i andra fall så får SL avgöra själv vilken bonuseffekt du får. Ett tärningsresultat på 01 är alltid ett perfekt kast, oavsett CL.

## Framgång

Om ditt tärningskast är lägre än CL har du lyckas använda färdigheten på avsett sätt. Även om CL är lägre än 5% medför ett resultat på 02 alltid framgång.

## Misslyckande

Om ditt tärningskast är högre än CL har du misslyckas med det du avsett att göra. Huruvida detta har negativa effekter för dig beror på omständigheterna och får avgöras av SL. Även om CL överstiger 100% är 99 ändå alltid ett misslyckande.

## Fummel

Risken att fumla är en tjugondel av chansen att misslyckas. Om du fumlar misslyckas du med din färdighet på ett så spektakulärt sätt att det kan skada dig, beroende på SL:s bedömning. Även om CL överstiger 100% är 00 alltid fummel.

## Motståndstabellen

I en del situationer stöter rollpersonen på motstånd av olika slag när han vill utföra en handling. Ju större motståndet är, desto mindre chans är det att personen lyckas. I *R•y•m•d* använder vi av oss en Motståndstabell för att ta reda på hur en viss situation går. Varje motstånd hör samman med en grundegenskap. Om din rollperson till exempel ska bryta arm med en motståndare, sätter du in rollpersonens STY-värde på "Aktiv" och motståndarens STY-värde på "Motstånd". SL läser sedan av det siffervärde som står där de två kolumnerna möts. Rollpersonen ska sedan slå lika med eller lägre än det värdet med 1T100 för att lyckas.

Grundegenskapskastet kan vara av olika svårighetsgrad. SL bestämmer svårighetsgraden utifrån situationen. Att flytta en 200-kilosrobot med bara händerna är en klart



Svår manöver, medan det är en Normal manöver om du har en hävstång och en Lätt manöver om det räcker med att du flyttar benen. Om du å andra sidan bara kan använda en arm är det en Extremt svår manöver.

Du behöver naturligtvis bara slå grundegenskapskast då det finns en överhängande risk att du skall kunna misslyckas. Det vore t. ex. absurt om du var tvungen att klara ett SMI-kast för att lyckas kliva över en tröskel.

SL kan använda motståndstabellen för en mängd olika situationer. När rollperson försöker lyfta något sätter han STY mot föremålets STO. Om rollpersonen blir förgiftad ska giftets giftstyrka övervinna personens FYS för att ge maximal skada. När en rollperson ska lista ut hur ett högteknologiskt föremål fungerar sätter han sin INT mot dess svårighetsgrad. SL måste själv gradera svårighetsgraden efter eget sinne, men Tabellen för svårighetsgrader kan ge riktlinjer.

*Exempel: Luke ska använda mutationen Mental skräck mot en fiende. Luke har MST 16 och fienden MST 13. Lukes värde (aktiv) skär fiendens (motstånd) vid värdet 65. Luke har alltså 65% chans att lyckas.*

*Den falskhjärtade Hondur ska förgifta en framstående affärsman. Han har lyckats lägga gift i offrets proteinkaka. Giftet har STY 20 och offret har FYS 10. De två linjerna skär varandra vid värdet 04, och affärsmannen måste slå 04 för att motstå giftet, annars tar han 20 poäng i skada. Om han skulle lyckas motstå det tar han bara 10 poäng i skada.*

## Startfärdigheter

När du skapar din rollperson så ska du ge honom vissa färdigheter från början.

Rollpersonen får gratis en GCL i *alla* färdigheter. Dessa GCL grundas på färdighetens grundegenskaper.

Till varje färdighet hör en eller två grundegenskaper. Din GCL i en färdighet är summan av de bägge grundegenskaperna. Om färdigheten bara baseras på en grundegenskap så är GCL i den färdigheten lika med grundegenskapsvärdet. Avrunda alltid till närmsta femtal. 37 avrundas till 35; 38 avrundas till 40.

*Exempel: Färdigheten Elektronik har INT som grundegenskap. Om du har INT 11 så har du*

*alltså GCL 10% i Elektronik. Färdigheten Första hjälpen baseras på INT och MST. Om du har INT 11 och MST 17 så har du  $11 + 17 = 28\%$  i GCL i Första hjälpen, vilket avrundas till närmaste femtal, 30%.*

## Yrkesfärdigheter

När du noterat dina startfärdigheter ska du anteckna vilka yrkesfärdigheter du har. Dessa står antecknade under rubriken färdighetskrav vid beskrivningen av det yrke du har. Du får den GCL som anges i de färdigheter som står där. Dessa GCL ersätter de du får som startfärdigheter, i fall de är högre.

## Bakgrundspoäng

Förutom de yrkesfärdigheter du får får du dessutom ett antal bakgrundspoäng (BP) som du kan använda till att höja dina GCL i färdigheterna. Antalet poäng du får beror på hur gammal du är. Du får ett (1) BP för varje år som du fyllt. GCL köps alltid i steg om 5%. Hur många BP det kostar att 'köpa' ytterligare 5% i GCL ser man i tabellen nedan:

GCL EFTER KÖP	KOSTNAD I BP
0% – 20%	1
25% – 40%	2
45% – 60%	3
65% – 80%	4
85% – 95%	5
100% +	6

*Exempel: Du har GCL 10% i Elektronik och vill höja detta till 50%. Att höja till GCL 20% kostar  $1 + 1 = 2$  BP. Att därifrån höja till 40% kostar ytterligare 8 BP ( $4 \times 2$ ). Att höja till 45%, och därefter till 50%, kostar  $3 + 3$  BP. Sammanlagda kostnaden blir alltså 16 BP.*

*Du har GCL 40% i Första hjälpen och vill höja till 100%. Till 60% är det fyra steg som kostar 3 BP vardera. Därefter kostar varje höjning 4 BP, upp till 80%, varifrån det kostar 5 BP. Att höja från GCL 40% till 100% kostar alltså 49 BP ( $(4 \times 3) + (4 \times 4) + (3 \times 5) + 6 = 49$ ).*

När du väl skaffat dig dina yrkesfärdigheter kan du bara höja dina GCL genom träning och erfarenhet.



# Färdighets- tabell

## ALLMÄNNA FÄRDIGHETER

FÄRDIGHET	GRUNDEGENSKAP(ER)
DATORKUNSKAP	INT
ELEKTRONIK	INT
FINGERFÄRDIGHET	SMI/PER
FIXARE	INT/PER
FLYGFORDON	SMI/INT
FÖRFALSKNING	INT
FÖRSTA HJÄLPEN	INT/MST
GÖMMA SIG	PER/SMI
IAKTTAGELSEFÖRMÅGA	MST/INT
MARKFORDON	SMI/INT
MEDICIN	INT
NAVIGERA	INT
RÖRLIGA MANÖVRER	SMI/STY
SPÅRA	INT/MST
TEKNIK	INT
ÖVERLEVNAD	INT/MST
ÖVERTYGA	PER/INT

## STRIDSFÄRDIGHETER

FÄRDIGHET	GRUNDEGENSKAP(ER)
-----------	-------------------

AUTOMATVAPEN	SMI
ENHANDS NÄRSTRIDSVAPEN	STY/SMI
GEVÄR	SMI
KASTVAPEN	SMI/STY
KNIV	SMI/STY
OBEVÄPNAD STRID	SMI/STY
PISTOL	SMI
SPRÄNGTEKNIK	INT/SMI
TVÅHANDS NÄRSTRIDSVAPEN	STY/SMI
UNDVIKA	SMI/MST
VAPENSYSTEM	INT

# Allmänna färdigheter

### Datorkunskap

**GRUNDEGENSKAP:** INT

Med denna färdighet kan du program-

mera, modifiera, använda eller reparera datorer. Många dataprogram kan användas av vem som helst och kräver inte bruk av denna färdighet. Om du vill reparera något så krävs förutom ett lyckat färdighetsslag i Datorkunskap dessutom ett lyckat färdighetsslag i motsvarande färdighet (Teknik *och* Elektronik för en robot, Medicin, Elektronik *och* Teknik för ett cybernetiskt tillbehör, Elektronik för en dator, etc.).

### Elektronik

**GRUNDEGENSKAP:** INT

Med hjälp av denna färdighet kan du konstruera, modifiera eller reparera elektroniska föremål, t. ex. datorer, cybernetiska tillbehör, robotar, hushållsmaskiner, fordon, vapen, o. s. v. Förutom ett lyckat färdighetsslag i Elektronik krävs dessutom ett lyckat färdighetsslag i motsvarande färdighet (Markfordon för en bil, Gevär för ett lasergevär, Medicin, Datorkunskap *och* Teknik för ett cybernetiskt tillbehör, Datorkunskap för en dator, etc.).

### Fingerfärdighet

**GRUNDEGENSKAPER:** SMI/PER

Denna färdighet används bl. a. vid ficktjuveri, snatteri och liknande småstöldar som utförs i vittnens närvaro. Ett framgångsrikt slag innebär att stölden lyckades utan att någon märkte det. Ett misslyckande innebär att en person, vanligtvis offret, lade märke till gärningen och fummel innebär att flera vittnen såg stölden eller att du fastnade med handen i offrets ficka.

Fingerfärdighet används också då du t. ex. försöker dyrka upp ett mekaniskt läs, desarmera en mekanisk fälla eller om du försöker byta ut två föremål snabbt utan att någon märker det.

### Fixare

**GRUNDEGENSKAPER:** INT/PER

Denna färdighet visar hur mycket kontakter du har i samhället. En hög CL visar att du vet var du kan få tag på olika saker och personer, vart du skall vända sig om du vill ha hjälp med vissa tjänster, o. s. v.

### Flygfordon

**GRUNDEGENSKAPER:** SMI/INT

Med denna färdighet kan personen flyga och underhålla alla slags flygfordon (även rymdskepp). Personen behöver inte slå för enkla handlingar, utan endast om han försöker sig på något avancerat.

### Förfalskning

**GRUNDEGENSKAP:** INT

Detta är din förmåga att göra trovärdiga förfalskningar av dokument, t. ex. testamenten, tillstånd eller kontrakt. SL slår ett färdighetsslag när förfalskningen görs, och differensvärdet modifierar en granskares slag på Iakttagelseförmåga då han tittar på det förfalskade dokumentet.

### Första hjälpen

**GRUNDEGENSKAP:** INT/MST

Med hjälp av denna färdighet kan du lägga första förband och på så sätt stoppa blodflödet i ett sår. Du kan dessutom spjälka ben, vidta lämpliga åtgärder vid hjärnskakningar, etc, kort sagt; du kan förhindra vilka skador som helst från att förvärras. Om slaget är perfekt läks dessutom 1 KP.

### Gömma sig

**GRUNDEGENSKAPER:** PER/SMI

Detta är din förmåga att smälta in i omgivningen så att du blir svår att upptäcka. Chansen att lyckas beror mycket på vilken slags omgivning man befinner sig i och vilka ljusförhållan-



den som råder. Om ditt färdighetsslag lyckas är du väl dold. Någon annan måste lyckas med ett slag på Iakttagelseförmåga för att upptäcka dig. Ditt differensvärde modifierar de sökandes CL. Färdighetsslag slås alltid dolt av SL. Resultatet avslöjas inte för den person som gömmer sig, mer än att han kanske inser om han har fumlat.

## Iakttagelseförmåga

### GRUNDEGENSKAPER: MST/INT

Denna 'färdighet' omfattar flera saker som har att göra med hur uppmärksam du är. Färdigheten används t. ex. då du kommer in i ett rum. SL slår då dolt för att se om du hittar några saker som finns gömda i rummet. Iakttagelseförmåga används också då SL ser efter om du upptäcker ett bakhåll, ett larmsystem vid en dörr, etc. Fummel innebär att du tror motsatsen mot verkligheten. Misslyckande visar att du inte inser någonting och ett perfekt kast medför att du inser hur du t. ex. desarmerar larmsystemet eller hur du passerar det utan risk. Färdighetsslag i Iakttagelseförmåga slås alltid dolt av SL.

## Markfordon

### GRUNDEGENSKAPER: SMI/INT

Med denna färdighet kan personen köra och underhålla alla slags markfordon. Personen behöver inte slå för enkla handlingar, utan endast om han försöker sig på något avancerat.

## Medicin

### GRUNDEGENSKAP: INT

Denna färdighet används då du vill vårda en persons skador och därigenom påskynda deras läkning. Den medicinskunnige slår ett färdighetsslag per dag och patient. Framgång innebär att patienten har läkt dubbelt så många KP som normalt och ett perfekt slag med-

för tredubblad läkning. Fummel innebär att patienten inte läker några KP över huvud taget under dagen.

Medicin omfattar också en apotekares normala kunskaper, så att du på ett ungefär vet vilka mediciner som hjälper mot vad och vilka motgifter som finns. Ett perfekt slag innebär att du kan ordinera både läkemedel och dos exakt rätt, medan ett fummelslag innebär att du ordinerar fel medicin (SL avgör följderna av detta...). SL slår givetvis detta slag dolt. Denna färdighet är också ett måste om du vill reparera ett cybernetiskt tillbehör.

## Navigera

### GRUNDEGENSKAP: INT

Denna färdighet används när du skall hitta rätt vid färder över stora avstånd, exempelvis rymdfärder. Framgång innebär att du kommer ungefär rätt (hur rätt beror på differensvärdet, ju högre desto närmare), ett perfekt slag innebär att du kommer exakt rätt, ett misslyckande innebär att du kommer fel (exakt hur mycket fel avgör SL med differensvärdet som utgångspunkt). Fummel innebär att du hamnar helt fel, vilket kan få minst sagt oväntade följder. Detta är en mycket användbar färdighet i *R•Y•M•D*s tidsålder. Färdighetsslaget slås alltid dolt av SL.

## Rörliga manövrer

### GRUNDEGENSKAPER: SMI/STY

Denna färdighet omfattar alla slags rörliga manövrer; hoppning, akrobatik, klättring, smygning, simning, ridning, etc. Även 'udda' rörliga manövrer, t. ex. skridsko- eller skidåkning, fallskärmshoppning, o. s. v. kan falla in under denna mycket användbara färdighet.

## Spåra

### GRUNDEGENSKAPER: INT/MST

Denna färdighet används då du förföljer någon i vildmarken eller i en stad. Slaget modifieras beroende på spårets ålder, om det regnar, snöar eller om sikten är dålig.

## Teknik

### GRUNDEGENSKAP: INT

Denna färdighet används då du skall konstruera, modifiera eller reparera mekaniska föremål, t. ex. robotar, cybernetik, fordon, etc. Förutom ett lyckat färdighetsslag i Teknik krävs dessutom ett lyckat färdighetsslag i motsvarande färdighet (markfordon för en bil, pistol för en Magnum .45, Medicin, Datorkunskap och Elektronik för ett cybernetiskt tillbehör, etc.)

## Överlevnad

### GRUNDEGENSKAPER: INT/MST

Denna färdighet simulerar din förmåga att överleva i vildmarken med knappa resurser. Färdigheten hjälper dig att finna vatten och ätliga växter, att avgöra vilka djur som är ätliga och inte, att se var det finns radioaktivitet eller gifter, etc. Ett lyckat färdighetsslag (slås dolt av SL) ger dig kunskap om vad du behöver och ungefär var du finner det, medan du måste lyckas med Iakttagelseförmåga för att väl finna det. Fummel innebär att du totalt misstolkar omgivningen.

## Övertyga

### GRUNDEGENSKAPER: PER/INT

Denna 'färdighet' omfattar flera saker. Dels är det din förmåga att snabbt och övertygande kunna hitta på trovärdiga lögnar, dels är det din förmåga att kunna övertala folk och köpslå med dem. När två personer köpslår med varandra om priset ska bägge slå för sin färdighet i Övertyga. Den som får bäst differensvärde kan justera priset med 10% till sin favör.



Denna färdighet används också när du försöker övertala någon till att göra något den personen egentligen inte vill. Om handlingen i fråga är otillåten eller farlig, måste SL modifiera CL därefter, förslagsvis -25 för en otillåten handling och -50 till -75 för en farlig. Med hjälp av en muta kan personen förbättra sin CL, under förutsättning att motparten är mutbar. Om man försöker muta en omutlig person minskar i stället CL. Tvångsmetoder kan också höja CL.

## Stridsfärdigheter

### Automatvapen

#### GRUNDEGENSKAP: SMI

Denna färdighet omfattar användning och underhåll av alla vapen som kan avge automateld, t. ex. automatkarbiner.

### Enhands närstridsvapen

#### GRUNDEGENSKAPER: STY/SMI

Denna färdighet omfattar alla slags närstridsvapen som används med en hand; piskor, svärd, yxor, blydaggar, etc, utom knivliknande vapen (se nedan).

### Gevär

#### GRUNDEGENSKAP: SMI

Denna färdighet inkluderar användning och underhåll av alla slags gevär, och används dessutom när man använder ett automatvapen som ett gevär.

### Kastvapen

#### GRUNDEGENSKAPER: SMI/STY

Denna färdighet inkluderar alla slags kastvapen; granater, kastknivar, etc.

### Kniv

#### GRUNDEGENSKAPER: SMI/STY

Denna färdighet omfattar alla slags knivar; stiletter, dolkar, vibroblad, etc.

### Obeväpnad strid

#### GRUNDEGENSKAPER: SMI/STY

Med Obeväpnad strid kan du göra två slags attacker. Dels kan du anfalla för att skada och använder då knytnävar och sparkar. Dels kan du anfalla för att kasta omkull och låsa en motståndare i en fasthållning. Genomför då ett normalt angrepp för att se om det lyckas. Framgång innebär att fienden ligger på marken fasthållen i ett stadigt grepp. För att bryta ett sådant grepp måste fienden med sin SMI *eller* STY (använd det som är högst) övervinna din egen STY på Motståndstabellen.

### Pistol

#### GRUNDEGENSKAP: SMI

Omfattar användning och underhåll av alla slags pistoler och revolverar.

### Sprängteknik

#### GRUNDEGENSKAP: INT/SMI

Denna färdighet används för att beräkna, tillverka, aptera, armera och desarmera sprängladdningar. Ett misslyckat slag innebär normalt att ingenting händer (om man konstruerar en bomb exploderar den inte, eller så tar man för lite sprängämne) men skall man desarmera en bomb exploderar den troligen (beroende på konstruktionen.). Fummel innebär oftast att laddningen detonerar, oavsett vad man försöker göra.

### Tvåhands närstridsvapen

#### GRUNDEGENSKAPER: STY/SMI

Denna färdighet omfattar alla slags närstridsvapen som används med två händer; svärd, stavar, yxor, etc.

### Undvika

#### GRUNDEGENSKAPER: SMI/MST

Denna färdighet används när du vill undvika en attack som någon utsät-

ter dig för. Varje gång någon lyckas med ett anfall mot dig, slår du automatiskt ett färdighetsslag i Undvika. Lyckas ditt slag har du undvikit attacken. Misslyckas du, så träffas du som vanligt och tar skada.

Du kan inte använda färdigheten om du är omedveten om att du blir anfallen, t. ex. om anfallaren är dold eller för långt bort för att du skall kunna se honom. Mot vissa sorters attacker gäller speciella regler. Se kapitlet om Strid för ytterligare information.

### Vapensystem

#### GRUNDEGENSKAPER: INT

Denna färdighet används för att sköta och använda avancerade vapensystem, t. ex. robotsystem, eldledningsanläggningar, radaranläggningar, skeppsartilleri, etc. Färdigheten används för vapensystem som styrs automatiskt eller med en joystick via display eller monitor. Färdigheten används inte för handriktade kanoner eller fast monterad beväpning på fordon i allmänhet.

Beroende på hur skicklig man är på att hantera vapensystem ändras chansen att lyckas skjuta ner någonting med det. Varje vapensystem har i sig själv alltid en GCL mot olika slags mål. Denna GCL multipliceras med användarens GCL i Vapensystem för att få fram slutliga CL.

*Exempel: Luftvärnssystemet Independence R-4 har, korrekt använt, 140% i GCL med att skjuta ned luftfarkoster. Om användaren har Vapensystem 60% så blir den slutliga GCL 85% ( $140 * 0,6 \approx 85$ ). Detta kan sedan modifieras ytterligare av andra omständigheter, exempelvis om skytten störs eller är skadad.*



## Obs! Viktigt!

Färdigheten Undvika är egentligen en kombination av flera saker. Naturligtvis är det i verkligheten omöjligt att kunna undvika en gevärskula med en hastighet av kanske tusen meter i sekunden. Människan har dock vissa inbyggda reflexer som gör att man automatiskt reagerar om man känner sig hotad, och färdigheten Undvika skall i viss mån avspegla dessa reflexer. De som sett filmen eller läst böckerna om Remo förstår vad vi menar, även om Remo är ett extremt exempel.

Anledningen till att färdigheten Undvika finns med är helt enkelt att spelet blir mer spännande då. Man kan själv påverka händelseförloppet, i stället för att bara konstatera att man blivit träffad. Vi rekommenderar dock SL starkt att sätta upp vissa gränser för användandet av Undvika; det är inte särskilt spännande om en RP har 125% GCL i Undvika. Vi föreslår därför att CL för Undvika aldrig kan vara mer än 50%. (GCL kan naturligtvis bli hur hög som helst. I de fall där GCL i Undvika t. ex. skall halveras kan det då vara skönt att ha 100% GCL i alla fall...)

## Hur man förbättrar sina färdigheter

En rollperson kan förbättra sina färdigheter under spelets gång med hjälp av *träning* eller *erfarenhet*.

### Träning

För att kunna träna måste du ha tillgång till en lärare som har minst den GCL du vill uppnå i färdigheten och INT 13 eller mer.

Träning kräver din fulla uppmärksamhet. Du tränar 6-8 timmar om dagen, sex dagar i veckan. Det tar rätt lång tid att träna upp en färdighet. Om den färdighet du vill träna har två grundegenskaper, dividera den GCL du vill uppnå med 2. Om färdigheten bara har en grundegenskap dividerar du inte alls. Resultatet visar hur många dagar det tar att öka GCL med 5%.

*Exempel: Du vill uppnå GCL 60% i Markfordon. Detta tar  $60/2 = 30$  träningsdagar att uppnå. Hade du velat höja din GCL i Pistol till 75%, hade det tagit 75 dagar.*

Din egen och din lärares INT påverkar också hur snabbt det går. Addera era INT-värden och minska tiden med denna summa i procent.

*Exempel: Du har INT 8 och din lärare har INT 15. Inlärningstiden minskar med 23%.*

*För pistolexemplet ovan hade det inneburit att det hade tagit 58 dagar ( $75 \times 0,77$ ).*

Träning kostar ungefär 100 Krediter per dag.

### Erfarenhet

Om du har använt en färdighet (lyckats med ett färdighetslag) någon gång under ett äventyr, får du efter äventyrets slut en (1) Erfarenhetspoäng (EP). För varje gång du har slagit ett perfekt slag i färdigheten får du ett extra EP. *Efter äventyrets slut* kan EP:na omvandlas till högre färdighetsvärden på samma sätt som man gör med BP då man skapar sin rollperson. En skillnad är dock att alla EP är kopplade till den färdighet man fick dem för. (Man kan alltså inte ta EP som man fått för användning av färdigheten Pistol och använda för att höja GCL i Gevär.)

Färdigheter som bara har en grundegenskap kostar dubbelt så mycket som det står i tabellen.

*Exempel: Dingo har GCL 15% i Teknik och GCL 45% i Undvika. Han har under ett äventyr lyckats skrapa ihop 4 EP i Teknik och 3 EP i Undvika. Att höja Teknik till 20% kostar 2 EP (dubbel kostnad eftersom Teknik bara har en grundegenskap), men att höja till 25% kostar ytterligare 4 EP. Att höja Undvika till 50% kostar 3 EP, så Dingo får till slut 20% i Teknik (och 2 EP kvar) och 50% i Undvika (och 0 EP kvar).*





**S**TRIDSSYSTEMET I R•Y•M•D ÄR GJORT FÖR ATT VARA SNABBT, SPÄNNANDE OCH FRAMFÖR ALLT ENKELT, MEN ÄNDÅ TILLRÄCKLIGT REALISTISKT FÖR ATT VERKA TROVÄRDIGT OCH LEVANDE. PÅ VISSA HÅLL HAR VI GJORT STORA AVKALL PÅ REALISMEN FÖR ATT GÖRA DET SÅ ENKELT SOM MÖJLIGT, MEDAN VI I ANDRA AVSNITT HAR GIVIT REGLERNA LITE 'KÖTT PÅ BENEN' MED LITE EXTRA DETALJER.

I de avsnitt där vi tycker att förenklingarna blir lite väl missvisande har vi lagt in rutor med frivilliga regler. Dessa är mer realistiska, men kräver också fler tärningsslag, fler noteringar på rollformulären, fler modifikationer och mer regler att hålla i huvudet, vilket stoppar upp händelseförloppet en smula men samtidigt skänker bataljen mer realism, vilket i sin tur gör det hela mer spännande. Vi rekommenderar att man som ny-

börjare låter bli att använda de frivilliga reglerna tills man lärt sig grundreglerna ordentligt; därefter börjar använda de frivilliga reglerna i de situationer man tycker att det är lämpligt. Man kan välja att använda alla, inga eller en del av de frivilliga reglerna. Man kan också välja att använda en frivillig regel i vissa situationer, medan man struntar i den i vissa andra, oviktigare situationer. Det är Spelledaren som bestämmer!

**STRID**



# Stridsrundan

En strid är ett virrvarr av händelser där det krävs snabba beslut och ingen har full kontroll över vad som sker. För att bringa ordning i denna oreda måste man reglera händelseförloppet.

Under en strid delar man upp tiden i enheter om ungefär fem sekunder. En sådan enhet kallas för en stridsrunda (SR). Under en SR kan de stridande utföra olika handlingar i en bestämd turordning.

En SR är uppdelad i följande faser:

- 1 Turordningsfasen**
- 2 Avsiktsfasen**
- 3 Mutationsfasen**
- 4 Förflyttningsfasen**
- 5 Rörliga manöverfasen**
- 6 Stridsfasen**
- 7 Övriga manöverfasen**

## Turordningsfasen

Först i stridsrundan ska alla stridsdeltagare, även spelardarpersoner, slå varsin 1T10 och addera sin SMI. De som slår högt får agera före de som slår lågt. På detta sätt kan man inordna alla deltagare i en *turordning*. Om två deltagare får samma resultat låter man dem slå om för att fastställa den inbördes turordningen. Turordningen är densamma hela stridsrundan ut.

SL slår dolda slag för Spelldarpersonerna.

## Avsiktsfasen

Under en SR kan du utföra en eller flera av ett antal handlingar, vilka beskrivs här nedan. SL måste hela tiden låta sig styras av sunt förnuft när han övervakar striden. Reglerna kan inte täcka alla tänkbara händelser och SL måste därför vara beredd att själv fatta beslut om exakt vad som händer och exakt hur väl och hur snabbt du kan utföra en viss handling.

När turordningen är bestämd måste du avgöra vad du vill göra i stridsrundan. När du på ett ungefär bestämt dig vad du skall göra meddelar du SL detta. Den som är sist i tur börjar säga vad han skall göra, o. s. v. Innan dess skall SL i hemlighet ha bestämt sig för vad spelldarpersonerna skall göra, och på så vis undvika att påverkas av vad spelarna gör.

Du kan välja mellan att göra följande saker:

## Använda mutation

Om inte annat sägs i beskrivningen av mutationen måste du koncentrera dig under denna handling och kan inte göra något annat (utom Undvikandeslag) på hela stridsrundan.

## Förflyttning

Du får förflytta dig så många meter som din förflyttningsförmåga tillåter. Om du rör dig högst hälften av din förflyttningsförmåga kan du senare delta i strid.

## Rörlig manöver

Detta innebär att du kanske hoppar, klättrar, slår en volt, smyger, el. dyl. I vissa fall kan du senare delta i strid med modifierad GCL.

## Delta i strid

Du får göra närstrids- och/eller projektilattacker och så många Undvikandeslag du vill.

## Annan handling

Handlingar som inte täcks av ovanstående uppräknings.

Vad du meddelar SL att du tänker göra kan naturligtvis inte vara exakt. Ett exempel är: 'Jag går fram fem meter, tar skydd bakom bordet och anfaller i den riktningen/anfaller den personen'. På så vis kan du 'gardera' dig mot att det tilltänkta målet kommer att flytta på sig.

## Mutationsfasen

Innan all annan strid sker så kan du använda en mutation. Beskrivningarna av mutationerna förklarar närmare hur detta går till. Alla mutationer verkar omedelbart om inte annat nämns. Om mutationen tillåter målet att göra ett Undvikandeslag så görs detta omedelbart, innan andra mutationer används.

Om verkningarna av en mutation medför att en annan person som deltar i striden inte kan utföra sin avsedda handling, så kan offret för mutationen endast förflytta sig i runden, om inte annat anges.

En person som använder en mutation får inte göra något annat i stridsrundan, utom Undvikandeslag.

Mutationerna verkar i turordning.



## Förflyttningsfasen

Under denna fas sker all normal förflyttning. Du kan flytta dig så många meter som värdet på din förflyttningsförmåga. Det förutsätts då att du springer. Om du av någon anledning inte kan springa så kan du bara flytta hälften av din förflyttningsförmåga.

Förflyttningsförmågan kan minskas av besvärlig terräng. T. ex. har du din fulla förflyttningsförmåga reducerad om du vadar i ett träsk, men det är SL som avgör *hur* mycket den minskas.

Om du skall delta i strid senare i samma SR får du flytta dig högst hälften av din modifierade förflyttningsförmåga. Flyttar du mer än hälften av din förflyttningsförmåga får du inte göra några attacker i samma SR.

Vissa övriga manövrer (se nedan) kan också tillåta viss förflyttning, vilket i så fall sker i denna fas. Om du t. ex. vill skicka ett meddelande till någon eller ladda om ett vapen så får du flytta halva din förflyttningsförmåga.

Förflyttning sker i turordning.

## Rörliga manöverfasen

Detta omfattar manövrer som t. ex. smyga, hoppa, klättra, rulla runt, hoppa på ett fordon i farten, etc. SL modifierar slaget beroende på hur krävande situationen är. Att smyga är t. ex. inte särskilt svårt mitt under en eldstrid med ihållande automateld.

Somliga rörliga manövrer kräver full koncentration, så att RP inte kan göra något annat under rundan. SL får dock modifiera detta på grund av situationen. Efter att ha kastat sig ut från en brinnande bil eller tagit skydd bakom en bardisk kan man t. ex. avlossa ett vapen, förutsatt att man håller det i handen. Ett förslag på modifikation är i så fall att GCL på attackslaget halveras.

Om man misslyckas med en Rörlig manöver får SL avgöra vad som händer. Om man misslyckas med att hoppa över en bardisk så kanske man hamnar ovanpå disken i stället för bakom den, om man misslyckas med att hoppa ut ur en bil så kanske man slår i huvudet. Differensvärdet på det rörliga manöverslaget kan här vara till ledning.

De rörliga manövrerna sker i turordning.

## Stridsfasen

Det finns två sorters strid; *närstrid*, där du angriper med handvapen och naturliga vapen; och *projektilstrid*, där

du angriper med kast- och projektilvapen. Båda följer samma grundläggande principer.

För att avgöra huruvida du träffar med en attack så slår du ett färdighetsslag i rätt färdighet (Gevär för en laserkarbin, Automatvapen för en k-pist, Enhands närstridsvapen för en blydagg, etc.). Din CL modifieras av en rad faktorer vilka beskrivs nedan. Resultatet av din attack finner du i Vapentabellen och nedan.

Normalt kan man bara göra en attack per stridsrunda. Om du har ett vapen i varje hand, får du anfalla med bägge vapnen. Din GCL för varje vapen divideras då med antalet attacker (se nedan och den frivilliga regeln Uppdelning av attackförmåga på flera attacker).

Varje gång du själv blir attackerad får du göra ett Undvikandeslag. Ju fler Undvikandeslag du tvingas göra, desto mindre blir chansen att du lyckas. Se Undvikande nedan.

Attackerna sker i turordning. Om någon gör flera attacker, så gör alla först sin första attack (i turordning), därefter gör de som vill en andra attack (i turordning), o. s. v.

## Övriga manöverfasen

Du kanske vill använda en färdighet, t. ex. Finna dolda ting, eller rota igenom din ryggsäck. SL måste då själv avgöra hur lång tid din handling tar och vilka konsekvenser den har. Även övriga manövrer, t. ex. att ladda om ett vapen, starta ett fordon, byta från ett vapen till ett annat, etc., sker i denna fas.

Dessa manövrer kräver ofta inget färdighetsslag, men i trängda situationer där det finns risk för misslyckande kan det ändå vara bra att kolla. För att starta en bil använder du Markfordon, för att ladda om en k-pist Automatvapen, för att stoppa ned ett vapen och dra ett annat krävs inget färdighetsslag, etc. Misslyckande med en färdighetskontroll betyder att du måste försöka igen nästa runda; fummel betyder att tändningsnyckeln går av, magasinet fastnar snett, etc.

Om du vill meddela dina kamrater något under striden sker detta i så fall sker i denna fas. Korta utrop som "Hjälp!" eller "Framåt!" räknas inte, utan kan skickas när som helst i stridsrundan. Längre meningar, t. ex. "Hej, Pete — du måste slå på lasersiktets makrofunktionella induktionator för att kunna grilla den där röda roboten i mitten!" tar upp en hel SR och tillåter endast förflyttning (halva förflyttningsförmågan) och Undvikandeslag.



# Strid

Det finns två sorters strid: *närstrid*, där du angriper med handvapen och naturliga vapen; och *eldstrid*, där du angriper med kast- eller skjutvapen. Båda följer samma grundläggande principer. När du anfaller så använder du vapnets färdighet. Vilken färdighet som skall användas till vilket vapen står i Vapentabellen.

När du försöker parera en närstridsattack eller ducka undan en projektil så använder du färdigheten Undvika (se Undvikande nedan).

## Attacker

Under stridsfasen kan du göra en attack med varje vapen du håller i handen. Om du gör mer än en attack så divideras din GCL för varje attack med antalet attacker. Gör du sammanlagt tre attacker (kräver att du använder den frivilliga regeln för Flera attacker) i samma SR måste du alltså dela GCL för varje attack med tre. Du dividerar alltid *efter* du lagt på de övriga modifikationerna.

Attacken går till så här:

- 1 Räkna ut CL. Du tar då din GCL och lägger till alla tillämpliga modifikationer (se "Modifikationer på anfallsslaget").
- 2 Slå ett färdighetsslag i den vapenfärdighet du vill använda.
- 3 Om slaget är lägre än din CL har du lyckats träffa din motståndare. Gå till steg 5.
- 4 Om slaget är högre än din CL har din attack missat. Gå till steg 6.
- 5 Målet för attacken slår omedelbart ett färdighetsslag i Undvika med alla tillämpliga modifikationer (se "Undvikande"). Om färdighetsslaget lyckas har han lyckats undvika attacken och tar ingen skada. Om färdighetsslaget misslyckas tar han skada enligt Vapentabellen.
- 6 Nu skall nästa person i turordningen göra sin attack. Gå till steg 1. Har alla deltagare i striden gjort varsin attack så får de som är berättigade en andra attack göra denna nu. Gå då till steg 1 igen. Har alla deltagare i striden gjort alla sina attacker så går ni vidare till nästa fas i Stridsrundan.

## Undvikande

Varje gång någon lyckas med ett anfall mot dig får du göra ett Undvikandeslag. Du måste dock se personen som

anfaller dig och vara medveten om att han anfaller dig. Om du exempelvis blir beskjuten av en krypskytt kan du naturligtvis inte vara medveten om det.

För varje gång du försöker Undvika en attack i en stridsrunda minskar din GCL för nästa Undvikandeslag med 10, oavsett om du lyckas eller inte. CL kan dock aldrig vara mindre än 5%.

Om ditt Undvikandeslag lyckas tar du ingen skada alls. Om slaget misslyckas tar du skada enligt Vapentabellen nedan. Vissa attacker kan man inte Undvika, t. ex. splitter från en granat eller Perfekta attacker. Då man är mål för en sådan attack, medför den *inte* att man får något extra avdrag på Undvikandeslaget om man vill Undvika en annan attack senare i stridsrundan.

## Att söka skydd

Det kommer ofta att inträffa att du vill kasta dig ned bakom något för att söka skydd. För att avgöra hur pass snabbt och effektivt du gör detta så slår du ett färdighetsslag i Rörliga manövrer. Lyckas färdighetsslaget så har du lyckats söka skydd på det sätt du tänkte och får full bonus för skyddet (SL avgör hur mycket ditt skydd döljer din kropp), misslyckas du så blir du bara skyddad till hälften. Fumlar du har du inget skydd alls, och du får inte göra några Undvikandeslag senare i stridsrundan.

*Exempel: Du går in i en ruggig gränd och plötsligt ser du tre män hoppa fram ur skuggorna med höjda vapen. Vad gör du? Jo, naturligtvis kastar du dig ned bakom närmaste soptunna. Slå ett Rörligt manöverslag. Avgör om du vill ha fullt skydd (då kan du själv inte anfalla, och du ser inte vad de tre männen gör) eller halvt skydd (de tre männen får då -50 på sina attacker, och du kan själv anfalla). I den runda som du gör ditt manöverslag har du bara halverad chans på din attack.*

## Modifikationer till anfallsslaget

Förutom modifikationen för antalet attacker spelar flera andra faktorer in då du gör ditt anfallsslag, t. ex. räckvidd, omladdning, förflyttning hos dig och hos målet, blockerande objekt, siktförhållanden, etc.

Observera att de flesta vapen dessutom får en extra modifika-



tion när du håller dem med 'fel' antal händer (om du t. ex. håller en pistol med två händer eller en k-pist med en hand).

Om man gör flera attacker (antingen i kraft av den frivilliga regeln för Flera attacker eller om man har flera vapen), så appliceras alla andra modifikationer *innan* man dividerar för antalet attacker.

## Sikte (frivillig regel)

Om man använder ett projektilvapen kan man ägna en hel Stridsrunda åt att sikta, och man får då +25 på kommande attack. Under den SR som man siktar får man inte göra något annat (inte ens skicka meddelande). Om man tvingas Undvika, blir sårad eller allvarligt störd på annat sätt så förlorar man fördelarna av att ha siktat. Målet får heller inte röra sig alltför snabbt (SL:s bedömning).

## Perfekta träffar (alternativ frivillig regel)

Somliga kanske tycker att vapnen i *Ragnarök* gör för lite skada, särskilt om man inte använder den frivilliga regeln för Träffområden. Det är t. ex. omöjligt att döda någon med ett dolkhugg, vilket är helt felaktigt även i *Ragnarök* framtid.

Därför kan man i stället ändra verkningarna av ett perfekt slag, så att en perfekt attack *alltid* är direkt dödande, oavsett Undvikandeslag och rustningar.

## Skador

Om försvararen får skada av anfallet ska angriparen slå den tärningskombination som anges vid vapnet och dessutom sin eventuella skadebonus (endast vid närstridsattacker). Från denna summa drar man bort absorberingen hos försvararens rustning och naturliga skydd. Skillnaden visar hur många kroppspoäng försvararen förlorar.

Om anfallaren slog ett perfekt slag när han använde sin vapenfärdighet innebär det att vapnet och skadebonusen automatiskt vållar maximal skada och att försvararen inte får tillgodoräkna sig sin rustning eller naturligt skydd för att minska skadan. En Perfekt attack kan heller inte Undvikas.

*Exempel: Schultz skjuter på en nekromutant med en Autopistol Mk. 2000 och träffar. Nekromutanten misslyckas med sitt Undvikandeslag och tar därför skada. Schultz slår 4T6 för att se hur mycket skada hans attack gör. Han slår 3, 6, 2 och 4, vilket ger resultatet 15 och nekromutanten tar 15 KP i skada. Hade denne haft en skottsäker väst på sig, så hade denna absorberat alla 15 poäng av skadan, så att han inte hade tagit någon skada alls. Hade Schultz slagit ett perfekt slag hade attacken automatiskt gjort 24 poäng i skada, oavsett om Undvikandeslaget hade lyckats eller om nekromutanten hade haft något skydd på kroppen.*

## Vapentabellerna

### Typ

I kolumnen längst till vänster anges vilken typ av vapen det rör sig om (laservapen, plasmavapen, etc.). Se "Särskilda regler för vissa vapen" nedan samt Teknologikapitlet i kampanjboken för mer information.

## Anslagsverkan (frivillig regel)

Vem har inte sett filmer där folk kastas tre – fyra meter bakåt när de får kulan från en Magnum 45:a i bröstet, för att sedan slungas baklänges ut genom ett fönster och falla tio våningar?

Orsaken till detta är att när du träffas av en projektil, så övergår dess rörelseenergi till din kropp. Effekten blir att du kastas bakåt av kulans kraft. I princip fungerar det så att ju tyngre projektilen är och ju snabbare den färdas, desto längre kastas du bakåt.

I *Ragnarök* simuleras denna effekt enklast av att sätta in målets STO mot anfallets skada (*före* avdrag för rustning) i Motståndstabellen. Om skadan övervinner målets STO, så kastas målet 1T4 meter bakåt och faller därefter omkull och kan inte göra någonting alls under resten av rundan. Om skadan övervinner den träffades STO med mer än 25 poäng slås han dessutom medvetslös.



## Namn

Här står vapnets namn eller beteckning.

## Färdighet

I denna kolumn anges vilken färdighet som skall användas till vapnet.

## Styrka

För att kunna hantera ett vapen utan problem måste du ha en viss STY. I det här fallet räknas det som om var och en av dina händer har din normala STY. Använder du två händer har du alltså dubbel STY. Det STY-krav som anges i Vapentabellen är det värde du måste ha för att kunna använda vapnet obehindrat.

Använder du ett vapen med två händer, trots att du kan använda det med en hand, får du +10 på GCL för avståndsvapen och +1T2 på skadan för närstridsvapen (plus SB). Vapen vars STY-krav är mer än dubbelt så högt som din STY kan du på din höjd använda som bodelsvapen.

Om din STY är lägre än STY-kravet får du ett avdrag på GCL med -10 för varje STY-poäng som saknas. Du kan dock aldrig använda ett vapen vars STY-krav är mer än dubbelt så högt som din STY.

*Exempel: Antag att du har STY 15. Du kan då använda vapen med STY-krav 7 eller lägre med en hand utan avdrag. För vapen med STY-krav 8 eller högre måste du använda bägge händerna för att inte få avdrag. Använder du ett avståndsvapen med STY-krav 7 eller lägre får du +10 på GCL om du använder två händer. Använder du ett vapen med STY-krav 13 med en hand får du -60% på GCL (-10% per STY som fattas). Du kan aldrig använda vapen med STY-krav 31 eller mer, ens med två händer, och du kan heller aldrig använda vapen med STY-krav 14 eller mer med en hand.*

## Skada

I denna kolumn anges vilken tärningskod som skall användas för att avgöra hur stor skada vapnet gör om det träffar.

## Räckvidd

Här står grundräckvidden för vapnet. Ett mål kan befinna sig på detta avstånd utan att man får avdrag för räckvidd. Se Avståndstabellen för vidare modifieringar om avståndet överstiger detta.

## Vikt

Här anges hur mycket vapnet väger då det är fulladdat. Om man beräknar belastning så avrundar man uppåt till närmsta antal halvkilon. Decimalerna tjänar bara som jämförelse.

## Omladdning (frivilligt värde)

I denna kolumn anges hur många *hela* stridsrundor, förutom den stridsrunda då magasinet tömdes, man måste ägna åt omladdning av vapnet. Står det '0' innebär det att man kan avfyra vapnet redan nästa SR, fast med halverad GCL.

## Magasin (frivilligt värde)

Här anges hur många kulor (skott, projektiler, etc.) vapnets magasin rymmer. Då magasinet är tomt måste man ladda om (frivillig regel). I normal strid anses vapnet alltid vara laddat; man fyller magasinet innan man ger sig in i striden.

## Salva (frivilligt värde)

Här anges hur många projektiler man maximalt kan avlossa i en stridsrunda. I normal strid kan man bara avlossa ett skott/en salva per SR.

## Eldavbrottswärde, EV (frivilligt värde)

I denna kolumn anges vapnets EV (se denna frivilliga regel).

# Särskilda regler för vissa vapen

## Automatvapen

I kategorin Automatvapen ingår k-pistar, automatkarbiner, kulsprutor, automatgevär och granatsprutor. Automatvapen kan avlossa flera projektiler under en mycket kort tidsrymd (normalt ca. 5-20 st per sekund). Detta gör att man kan avlossa salvor som sveper över ett stort område och därigenom träffa flera mål i samma attack.



## Omladdning (frivillig regel)

I filmerna behöver aldrig en *riktig* hjälte ladda om sitt vapen, lika lite som han behöver gå på toaletten eller använda deodorant. I *R•Y•M•D* är *du* den *riktiga* hjälten, så egentligen skall inte du heller behöva ladda om ditt vapen. Då och då kan det ju dock faktiskt hända att energipacket i din laserkarbin tar slut, eller att du just offrat den sista kulan i hagelsprutan på en blodtörstig nekromutant med dreglande käftar. Vad gör du? Mutanterna blir inte snällare av att du säger att du är en riktig hjälte. Jo, du inser att filmmakarna ljuger, och sliter upp ett nytt magasin ur axelhölstret. Välkommen till verkligheten!

Hur lång tid det tar att ladda om ett vapen beror på dess konstruktion. Automatkarbiners ammunition packas t. ex. av magasin med ett trettiotal kulor i, medan revolverar måste laddas med en kula åt gången. I Vapentabellen finns en kolumn som talar om hur många *hela* stridsrundor det tar att ladda vapnet i fråga *fullt*. Du ser då att det tar ganska lång tid att ladda ett armborst eller en granatkastare, medan det går på nolltid att trycka in ett nytt magasin (det förutsätts då att magasinet är fyllt).

Anger tabellen '0' så kan du avlossa vapnet redan i nästa SR. Laddningen sker då i Övriga manöverfasen i den SR du tömde ditt magasin, och din attack kan tidigast ske sist av allt i Stridsfasen i nästa SR, oberoende av turordning. (Skall flera personer anfalla 'sist' i samma stridsfas, så av-

gör turordningen deras inbördes ordning).

Anger tabellen '1' så betyder detta att det tar hela nästa SR att ladda om vapnet. Du kan avlossa vapnet som vanligt i nästnästa stridsrunda.

Du kan flytta upp till hälften av din förflyttningsförmåga i den SR du ägnar åt att ladda om, *men inte göra några Undvikandeslag!* Om du känner att du vill Undvika måste du avbryta omladdningen, och rundan går förlorad.

I trängda situationer krävs det ett färdighetsslag i den vapenkategori du vill ladda om för att se om du lyckas. Det räcker med *ett* färdighetsslag, oavsett hur många rundor det skall ta att ladda om. Misslyckas färdighetsslaget lyckas du inte få in magasinet/kulan, utan måste börja om på nytt nästa runda. Fumlar du hamnar magasinet/kulan helt snett och du måste ägna 1T4 ostörda SR åt att ta bort den.

## Energikonsumtion för energivapen

Alla energivapen kräver energi för att fungera. Varje magasin innehåller ett specialanpassat energipaket. Det räcker precis för att kunna avfira den mängd skott som står angivet vid "magasin". Innan man kan använda vapnet igen måste energipaketet laddas upp från en lämplig energikälla, enligt vad SL tycker passar. Omladdning av energivapen sker på samma sätt som för vanliga projektilvapen.

Därför gäller speciella regler för automatvapen (de som har "Auto" angiven som färdighet i Vapentabellen).

Med ett automatvapen kan man göra tre olika slags attacker; *enkelskott*, *eldskur* eller *automateld*.

### Enkelskott (patronvis eld)

När du skjuter enkelskott så används färdigheten Gevär om vapnet hålls med två händer eller Pistol om det hålls med en hand. I övrigt följer reglerna för enkelskott med automatvapen exakt de anvisningar som ges ovan.

### Eldskur

En *eldskur* fungerar som en vanlig enkelskottsattack, fast du använder färdigheten Automatvapen. Lyckas attacken gör den dubbel skada. Eventuell rustningsab-

sorbering dras bort *innan* skadan dubblas. Du skjuter bara på en enda person, och denne får -25 på sitt Undvikandeslag.

### OM DU ANVÄNDER DEN FRIVILLIGA REGELN FÖR OMLADDNING:

Eftersom du skjuter 1T4+2 skott när du avlossar en eldskur krävs att du har minst tre patroner kvar i magasinet. Om du har mindre än tre patroner kan du inte skjuta en eldskur utan måste göra en enkelskottsattack i stället.

### Automateld

När du avger *automateld* så kan du skjuta på obegränsat antal mål inom 120° vinkel. Du börjar alltid attacken med att välja hur stort område som skall täckas av attacken: en enda riktning, 45°, 90° eller 120°. Du skall alltid använda färdigheten Automatvapen när du skju-



ter Automateld. Du skjuter på alla mål inom eldområdet, och alla dessa har -25 på sina Undvikandeslag. Är eldområdet 120° gör du en (1) vanlig Enkelskottsattack (se ovanmot varje mål inom eldområdet. Är eldområdet 90° gör du i stället en (1) Eldskursattack (se ovan) mot varje person. Är eldområdet 45° gör du två Eldskursattacker, och skjuter du bara i en riktning så gör du tre vanliga Eldskursattacker mot de mål som står i vägen (eldområdet anses i detta fall vara två meter brett). Om flera attacker skall göras sker den första på det normala stället i Stridsrundan (d. v. s. enligt initiativslaget). Den andra och eventuellt tredje attacken sker sist.

### OM DU ANVÄNDER DEN FRIVILLIGA REGELN FÖR

**OMLADDNING:** Skjuter du automateld avlossar du alltid det antal skott som anges i kolumnen 'Salva' i vapentabellen (alternativt så många skott som du har kvar i magasinet/bandet). Sätt in antalet skott du skjuter i tabellen nedan och följ raden ut till höger till den kolumn som motsvarar ditt eldområde. Resultatet är det antal Eldskursattacker som skall göras mot varje mål. "" innebär att du gör en Enkelskottsattack i stället.

### ELDOMRÅDE

SKOTT EN RIKTNING		45°	90°	>90°
<10	1	∞	∞	∞
11-20	2	1	∞	∞
21-30	3	2	1	∞
>30	4	3	2	1

## Krutvapen

Fortfarande i R•y•m•ds tidsålder förekommer en hel del krutvapen, beroende på deras tillförlitlighet, användarvänlighet, låga pris och lättillgänglighet. Dessa regler är i grunden skrivna för vanliga krutvapen, och därför skall man, om inte annat anges, inte göra några modifierationer på CL, målets absorbering eller CL på målets Undvikandeslag när man använder krutvapen.

## Plasmavapen

Plasmavapen skjuter iväg en liten, kompakt kula av koncentrerad plasma (mycket trögflytande substans med hög temperatur). Kulan är rund när den lämnar vapnet, men formas av rotation och hastighet till en pilformad projektil med stabil kulbana. När den träffar ett mål

## En notis om Automatvapen

Automateld är som alla märker ett mycket effektivt sätt att stoppa en fiende. Det finns flera stora nackdelar med automatvapen; dels har de ganska stor rekyl, dels tar ammunitionen slut ganska snabbt, dels är de ömtåliga och framför allt är de väldigt dyra. Många av dessa nackdelar är simuleras i *Ragnarök* av frivilliga regler, och därför kan automatvapnen verka alldeles för kraftfulla om man inte använder de frivilliga reglerna för omladdning och eldavbrott. Ett förslag är att man låter bli att dubbla automatvapnens skada om man inte använder dessa frivilliga regler.

## Enkelskott med k-pist/ksp (frivillig regel)

De flesta k-pistar och kulsprutor är inte gjorda för att skjuta enkelskott, utan för att göra detta måste man släppa avtryckaren efter ungefär en femtedels sekund. För att simulera detta kan man bestämma att för att lyckas skjuta enkelskott med ett vapen som inte har fast omställarläge för detta måste man lyckas med färdigheten Automatvapen. Misslyckas man avfyrar man i stället en eldskur och fumlar man skjuter man automateld i en riktning.

gör den dock samma skada som instabil ammunition (minimalt ingångshål; enormt utgångshål).

Dubbla den skada som återstår efter att du dragit av rustningens absorbering när du använder plasmavapen.

*Exempel: En plasmakarbin med skada 5T10 gör 22 poäng i skada, men målets rustning absorberar 12. Återstår 10 poäng, vilket dubblas till 20 KP i skada.*

## Laservapen

Ett laservapen avfyrar en koncentrerad ljusstråle. Strålen bildar ett snyggt joniseringsspår genom luft eller vatten och avger en svag knall när joniseringsspåret imploderar. Laservapen medför inga speciella regler. Laddas med energipack som räcker för så många skott som anges vid 'Mag.'

## Neutronvapen

Ett neutronvapen avfyrar en osynlig stråle neutroner. Neutronerna absorberas gradvis av luften och skadan



minskas därför med avståndet. Grundskadan står i Vapentabellen. Denna grundskada avtar med en poäng för varje meter det är mellan vapnet och målet. Om man använder en neutronpistol (grundskada 17) mot ett mål som befinner sig 10 meter bort, så tar alltså målet 7 kroppspoäng i skada (17-10=7).

Inga rustningar skyddar mot neutronvapen. Attacker kan dock Undvikas som vanligt. Laddas med energipack som räcker för så många skott som anges vid 'Mag.'.

## Disruptorvapen

Ett disruptorvapen avfyrar en stråle instabila joner, vilka reagerar när de stöter ihop med icke-organiska stabila atomer, exempelvis rustningar. Effekten blir att rustningen förstörs utan att bäraren tar någon skada. Disruptorer används ofta som komplement till andra slags vapen. Rustningen blir då förstörd mikrosekunden innan den vanliga projektilen träffar. Om en disruptor sitter monterat på ett annat vapen slår man aldrig några anfallsslag för disruptorn; den träffar automatiskt i fall den "vanliga" attacken träffar.

Absorberingen hos målets rustning minskar med den skada som anges i Vapentabellen. Minskningen är permanent, d. v. s. rustningen blir förstörd där disruptorn har träffat. Laddas med energipack som räcker för så många skott som anges vid 'Mag.'.

## Hagelvapen

Hagelvapen avfyrar en svärm av små projektiler som kan träffa flera mål samtidigt. Eftersom spridningen ökar med avståndet minskar det antal projektiler som träffar varje mål, och sålunda även skadan. "Antal mål" i Hagelvapentabellen visar hur många människostora varelser en hagelsvärm kan träffa under förutsättning att målen står maximalt en meter från varandra.

Man har halverad chans att Undvika en hagelvapenattack.

- Vanliga kruthagelvapen gör skada enligt Hagelvapentabellen. Kan sågas av.
- Laserhagelgevär gör alltid samma skada (den som anges i Vapentabellen) oavsett avstånd men fungerar i övrigt som ett hagelgevär. Kan inte sågas av.
- Neutronhagelvapen gör samma skada som vanliga neutronvapen (se ovan), inte den skada som anges i Hagelvapentabellen. Antalet mål är dock detsamma. Kan inte sågas av.

- Tredubbla antalet mål i Hagelvapentabellen för Automathagelsprutor (normala automatvapenregler gäller ej dessa vapen).

## Nålvapen

Nålvapen avfyrar en liten nål som inte vållar någon skada på KP. Däremot ska du se efter om nålen tränger igenom huden och injicerar sitt gift. Gör därför en vanlig attack — om den gör 1 KP eller mer i skada har nålen lyckats penetrera huden, och giftet kan då ha effekt. Offret förlorar dock inga KP, oavsett hur mycket skada attacken 'egentligen' gjorde.

Nålen kan injicera olika typer av gifter (se Gifter nedan).

## Granatgevär

Ett granatgevär (grg) skjuter iväg en granat rakt emot målet.

Granatgevär kan skjuta iväg RSV-, Spräng-, Brand-, Rök- och Gasgranater. Se även rubriken "Granater" nedan.

## Pansarskott

Ett pansarskott är i princip ett engångs granatgevär.

Skjuter endast RSV-granater (se nedan).

## Granatkastare

Granatkastare (grk) finns i två utföranden — dels som små enheter som fästs under pipan på ett vanligt vapen, dels som ett slags små kanoner (i princip bestående av ett eldrör uppstöttat av två lavettben) som lobbar iväg en granat i en hög bana mot målet. En granatspruta är ett liknande vapen som dock laddas med magasin och har helautomatfunktion. Granatkastare och -sprutor kan skjuta iväg Splitter-, Brand-, Rök- och Gasgranater. Se "Granater" nedan för skada.

## Handgranater

De flesta handgranater är äggformade, väger mellan 500 och 1.000 gram, och har tre säkringar; en transportsäkring (en sprint med en ring på som dras ut), en tumsäkring (en liten spärr som fälls upp med tummen) och en grepsäkring (osäkras automatiskt när man kastar iväg eller släpper granaten, och först då).

När du vill använda en handgranat osäkrar och kastar du iväg den. Den detonerar sist i nästa SR. Använd färdigheten Kastvapen; differensvärdet/5 avgör hur många meter i från ditt mål du träffar. Du kan maximalt kasta



STYx3 meter om du tar sats; är du stillastående/-sittande kan du bara kasta STYx2 m. Handgranater finns som Splitter-, Rök- och Gasgranater (endast tårgas).

## Granater

### Gasgranat

Gasgranaten gör ingen skada i sig utan släpper ut ett gasmoln med 15 meters radie när den detonerar. För gasens effekt; se Gaser nedan. Gasen ligger kvar i 2T6 SR utomhus och 5 minuter inomhus, om den inte blåser bort. Gas kan inte Undvikas.

### Rökgranat

Rökgranaten gör ingen skada i sig utan sprider ett tätt moln av vit rök (15 meters radie). Det går inte att se genom röken, men sonar eller IR påverkas inte. Röken ligger kvar i 2T6 SR utomhus och 5 minuter inomhus, om den inte blåser bort.

### Splittergranat

Splittergranaten sprider metallsplitter omkring sig när den exploderar. Alla inom fem meters radie får den skada som anges i tabellen, alla inom 5-10 meters radie halva denna skada, alla inom 11-15 meters radie en tredjedel och alla inom 16-25 meters radie en fjärdedel (slå bara skada en enda gång och applicera på målen; avrunda alltid nedåt. Det går att klara sig genom att ta skydd bakom ett solitt föremål (ingen skada; kräver Rörligt manöverslag), eller genom att kasta sig ned på marken (halv skada; avrunda nedåt; kräver Rörligt manöverslag) däremot inte genom att Undvika.

*Exempel: En Tornado splittergranat gör 5T10+10 i skada. Spelaren slår sammanlagt '45', vilket innebär att alla inom 5 meters radie tar denna skada. Alla inom 10 meter tar 22 poäng; alla inom 15 meter 15 poäng och alla inom 25 meters radie 11 poäng.*

### Spränggranat

Spränggranater används främst mot hårda mål. Den exploderar vid träff, och målet tar då den skada som anges i tabellen; alla personer inom fem meters radie får hälften så många poäng i skada, alla inom 5-10 meters radie får en fjärdedel. Regler för skydd; se Splittergranaten.

## RSV-granat

RSV-granaten är gjord för att spränga hål i hårda föremål och blåsa bort det som finns däri. Skadan räknas om som för plasmavapen, men själva fordonet tar endast 1T10 i skada (oavsett granattyp).

## Brandgranater

En brandgranat innehåller en mängd brännbara substanser (vanligtvis fosfor, magnesium, napalm, natrium eller en kombination av dessa) som fattar eld när granaten briserar. Den eldskada som dessa substanser gör anges i Vapentabellen. Spridningen (=skadan) är densamma som för en splittergranat. I övrigt, se "Eld" under "Särskilda situationer" nedan.

## Eldkastare

En eldkastare sprutar ut en 100-500 meter lång stråle av brännbar vätska (oftast någon olje- eller bensinförening). Strålens bredd är en tiondel av dess längd; den som skjuter bestämmer sig för ett visst avstånd, exempelvis 200 m, och vid 200 m avstånd har strålen 20 meters bredd.

Personer i eldområdet har halverad chans att Undvika elden. Tänk dock på att marken oftast fattar eld, och denna eld går givetvis inte att Undvika. I övrigt, se "Eld" under "Särskilda situationer" nedan.

## Skademinskning vid stora avstånd (frivillig regel)

Ju längre en projektil färdas, desto mer fart och kraft förlorar den. Den gör därför mindre skada när den väl träffar sitt mål. Man använder Avståndstabellen för att avgöra hur mycket skadan minskas. Är avståndet Kort så minskas inte skadan alls. Är avståndet Medium minskas skadan med 5 KP. Är avståndet Långt minskas skadan med 10 KP, och är avståndet Max minskas skadan med 15 KP. Skadan kan dock aldrig bli lägre än vapnets minimala skada (minimal skada = den skada vapnet gör om man har maximal otur med tärningarna). Denna skada kan givetvis upphävas av rustningars absorbering.

Observera att neutronvapen har alldeles egna regler för skademinskning vid stora avstånd.



# Skydd

## Rustningar & naturligt skydd

Rustningar är olika slags tillverkade skydd som en varelse kan bära, t. ex. skottsäker väst eller hjälm. Naturligt skydd är inbyggt; det kan t. ex. röra sig om tjock päls eller läderhud.

Rustningar och naturliga skydd absorberar ett antal poäng från den skada som ett vapen vållar. De kan skydda mot hur många angrepp som helt under en SR.

Du kan bara bära en rustning. Om du har ett naturligt skydd *och* en rustning läggs deras absorbering samman. Rustningarnas abs anges i Rustningstabellen. Somliga rustningar skyddar dessutom mot eld, syra, gaser och strålning:

### Pilotställ

Pilotställ skyddar mot eld (rustningens abs ökas med 15 mot eld), syra (beständig mot alla syror med STY 10 eller lägre) och strålning (minskar skadan per timme med 15). Pilot hjälmen har inbyggd gasmask som skyddar mot alla gaser samt kommunikationsutrustning.

### Vakuumdräkt

Med en vakuumdräkt med hjälm tar man ingen skada av gaser, strålning eller vakuum. Den absorberar dessutom 10 poäng i skada som orsakas av syror.

### Kevlarrustningar

Kevlarrustningar skyddar mot eld (abs ökas med 30), motstår alla syror med STY 15 eller mindre och minskar skadan av strålning med 15 per timme. Om man dessutom har en tillhörande hjälm så skyddar den mot alla gaser.

Hjälmen har inbyggd kommunikationsradio.

### Stridsrustningar

Stridsrustningar skyddar mot radioaktiv strålning (minskar skada per timme med 15) och eld (abs ökas med 5). Om man dessutom har en tillhörande hjälm så man skyddad mot alla gaser. Hjälmen är dessutom försedd med kommunikationsradio. Se även kapitlet Teknologi för mer information om strids- och attackrustningars egenskaper.

## Avståndsvapen — miss av avsett mål (frivillig regel)

Om ett avståndsvapen (t. ex. pilbåge) missar sitt avsedda mål fortsätter det i en rät linje 50% längre än avståndet till det avsedda målet (dock ej mer än den maximala räckvidden).

Eldvapenprojektiler (t. ex. gevär) och energistrålar fortsätter till det maximala avståndets övre gräns.

Slå i tur och ordning för varje tänkbart mål i projektilbanan för att se om projektil råkar träffa något. Chansen är 1% per STO-poäng. Projektilbanan anses vara en meter bred.

## Sköldar

Om du har en sköld får du en modifikation på alla Undvikandeslag mot anfallare som står i den riktning som skölden är vänd. Modifikationen varierar beroende på sköldens storlek.

## Skador och läkning

Om du skadas förlorar du kroppspoäng (KP). När din KP når 1 kan du inte längre slåss eller använda några färdigheter och du kan högst röra dig med halva din förflyttningsförmåga. (Detta gäller inte varelser vars normala KP är 1, 2 eller 3.)

När KP når 0 förlorar du medvetandet och faller omkull. Du blöder och förlorar ytterligare ett KP per minut på grund av detta. När du förlorat ytterligare FYS KP dör du.

*Exempel: Om du har FYS 10 dör du när din KP når -10.*

Genom att lyckas med färdigheten Första hjälpen kan du stoppa blödningarna hos en medvetslös varelse och förhindra vidare KP-förluster på grund av detta. SL bör modifiera färdighetsslaget beroende på omständigheterna, t. ex. är det lättare att lägga förband på en skottskada än på ett halvmeterlångt motorsågsjack.

Genom de naturliga läkeprocesserna återfår du en förlorad KP på ett dygn. En medvetslös varelse återfår medvetandet efter någon timme, men är oförmögen att göra någonting (röra sig, använda färdigheter eller ens prata) tills hans KP åter har nått 1. Det finns droger som återställer KP på snabbare sätt.



## Eldavbrott (frivillig regel)

Eldavbrott är när vapnet inte fungerar. Det klickar. Hjältar får inte eldavbrott, och eftersom du är hjälte i *R•Y•M•D* så får naturligtvis inte du heller eldavbrott. Skulle du av någon anledning vilja ha en rollperson som inte är hjälte, så kan det dock vara bra att veta när eldavbrott inträffar.

Eldavbrott uppstår när någonting går fel, när vapnet inte fungerar, helt enkelt. Det kan t. ex. bero på att skräp kommit in i mekanismen, att en patronhylsa satt sig på tvären i utkastarmekanismen, ett ammunitionsfel eller att vapnet rostat eller frusit ihop.

Risken för eldavbrott beror främst på två faktorer; vapnets konstruktion och hur pass välskött det är. Vissa vapen, t. ex. Incarnadiner Plasma Gun, är kända för att ofta drabbas av eldavbrott, medan andra vapen, t. ex. Plasma Assault Rifle, anses som idiotsäkra.

Vid varje projektilvapen finns ett EldavbrottsVärde (förkortas EV). Varje gång du fumlar vid en attack så måste du slå 1T10 för att se om eldavbrott uppstår. Om resultatet av tärningsslaget är lägre än vapnets EV, uppstår eldavbrott. För att åtgärda eldavbrott krävs två lyckade färdighetsslag i rätt vapenfärdighet. Du får bara göra ett färdighetsslag per SR.

Därmed är det alltså större chans för eldavbrott om du har en låg GCL. Detta är medvetet, och skall i viss mån avspegla hur pass duktig du är att hålla ditt vapen helt, rent och funktionsdugligt.

SL kan också använda denna regel då han tycker att det passar, t. ex. när RPn vadat genom ett kärr utan tillgång till rengöringsattiraljer, då han anser att RPn är på väg att begå ett mycket dumdristigt eller blodtörstigt anfall, då han anser att RPn är alldeles för överlägsen och ändå vill hålla spänningen på topp, etc.

En robot läker inte skador, utan i stället så repareras dessa med färdigheterna Teknik, Datorkunskap och Elektronik. En robot kan försöka reparera sig själv eller andra robotar, under förutsättning att den har en eller fler KP kvar. Det krävs dessutom en robotreparationssats.

## Fummeltabeller

Slå 1T20 för att se vad som händer. Om SL anser att resultatet är omöjligt, ska spelaren slå igen. Vad som än händer är attacken misslyckad.

### OBEVÄPNAD STRID & NATURLIGA VAPEN

- 1-5 Du vacklar till och missar automatiskt nästa attack.
- 6-8 Du sträcker dig och har -10 på GCL på alla SMI-baserade färdigheter i 1T3 dagar.
- 9-11 Du tappar delar av rustningen. Använd Träffområdestabellen, kolumnen för närstrid, för att se vilken del det är. Om du inte använder träffområden minskar rustningens absorbering med 2. Om du inte har något rustning händer inget speciellt.
- 12-13 Du snubblar och måste lyckas med ett Rörligt manöverslag för att kunna resa dig.
- 14-15 Du snubblar och vrickar foten. Förflyttningssförmågan minskas med 5 under resten av striden.

- 16 Distraherad. Alla fiender får +15 på GCL om de anfaller dig nästa SR.
- 17 Du träffar närmaste vän i stället för din fiende.
- 18 Klumpig rörelse. Nästa fientliga attack träffar automatiskt.
- 19 Rejäl klantighet, slå två gånger på tabellen (slå om i fall du får '19' igen).
- 20 Aj då. Alla fiender som slår mot dig lyckas automatiskt med nästa attack och de vållar maximal skada.

### NÄRSTRIDSVAPEN

- 1-2 Vapnet eller skölden går sönder.
- 3-4 Du vacklar till och missar denna och nästa attack eller parering.
- 5-6 Du hamnar helt ur balans och missar de nästa 1T3 attackerna och/eller pareringarna.
- 7-8 Du tappar delar av rustningen. Använd Träffområdestabellen, kolumnen för närstrid, för att se vilken del det är. Om du inte använder träffområden minskar rustningens absorbering med 2. Om du inte har något rustning händer inget speciellt.
- 9-10 Du snubblar och det tar denna och nästa SR att komma upp.
- 11-12 Du tappar vapnet eller skölden inom en meters avstånd.



- 13-14 Du tappar vapnet eller skölden inom 1T6 meters avstånd.

15 Du vrickar foten. Förflyttningsförmågan minskas med 5 under resten av striden.

16 Distraherad. Alla fiender får +15 på GCL om de anfaller dig nästa SR.

17 Du träffar närmaste vän.

18 Klumpig rörelse. Nästa fientliga attack lyckas automatiskt.

19 Rejäl klantighet, slå två gånger på tabellen (slå om i fall du får '19' igen).

20 Aj då. Alla fiender som slår mot dig lyckas automatiskt med nästa attack och de vållar maximal skada.
- 4-5 Distraherad. Du kan inte agera nästa SR.

6-9 Eldavbrott (se denna frivilliga regel).

10-12 Du tappar delar av rustningen. Använd Träffområdestabellen, kolumnen för närstrid, för att se vilken del det är. Om du inte använder träffområden minskar rustningens absorbering med 2. utan rustning händer inget speciellt.

13-14 Du skjuter dig själv i foten. 3 KP i skada. Förflyttningsförmåga halveras.

15-16 Du tappar vapnet vid dina fötter.

17 Vapnets sikte rubbas. -25 på CL tills det kan justeras/skottställas.

18 Vapnets mekanism går sönder. Vapnet obrukbart tills reservdelar kan anskaffas.

19 Hylssprängning. Du tar själv 1T4 i skada i huvudet och vapnet blir obrukbart.

20 Rejäl klantighet, slå två gånger på tabellen (slå om i fall du får '20' igen).
- SKJUTVAPEN

1-3 Distraherad. Du får inte göra några fler Undvikandeslag i denna SR.

## Uppdelning av attackförmåga på flera attacker

### (frivillig regel)

Med denna regel kan du under Stridsfasen göra mellan en och fem attacker. Du kan dock bara göra högst en närstridsattack per SR. Maximalt är alltså en närstridsattack och fyra projektilattacker (om du har ett närstridsvapen i ena handen och ett avståndsvapen i den andra) eller fem projektilattacker.

Ju fler attacker du gör, desto lägre blir din chans att lyckas med varje färdighet. Om du skjuter fem skott i samma SR, divideras din GCL i vapenfärdigheten med 5 för att få fram din GCL för varje skott. Gör du en närstridsattack och två projektilattacker, divideras både GCL i närstridsfärdigheten och i projektilfärdigheten med 3.

Även om du har ett vapen i varje hand kan du alltid bara göra högst fem attacker per SR (ammunitionen kommer dock att räcka lite längre...).

Här nedan finns en lathund för beräkning av GCL vid flera attacker.

### LATHUND

GCL	ANTAL ATTACKSLAG				
	1	2	3	4	5
5%	5%	—	—	—	—
10%	10%	5%	—	—	—
15%	15%	7%	5%	—	—
20%	20%	10%	6%	5%	—
25%	25%	12%	8%	6%	5%
30%	30%	15%	10%	7%	6%
35%	35%	17%	11%	8%	7%
40%	40%	20%	13%	10%	8%
45%	45%	22%	15%	11%	9%
50%	50%	25%	16%	12%	10%
55%	55%	27%	18%	13%	11%
60%	60%	30%	20%	15%	12%
65%	65%	32%	21%	16%	13%
70%	70%	35%	23%	17%	14%
75%	75%	37%	25%	18%	15%
80%	80%	40%	26%	20%	16%
85%	85%	42%	28%	21%	17%
90%	90%	45%	30%	22%	18%
95%	95%	47%	31%	23%	19%
100%	100%	50%	33%	25%	20%



# Särskilda situationer

## Strid i mörker

Om du inte har mörkersyn måste du reducera dina GCL i alla attacker och Undvika med -75, men du har alltid minst 5% CL. Om du slåss i svag belysning, t. ex. i skymningen eller i en dåligt upplyst kloakgång är minskningen bara -25. Om du har infrasynt och slåss mot varmblodiga fiender har du ingen minskning på anfallsslaget, däremot -25 på Undvikandeslag. Om du har sonar får du däremot aldrig några avdrag för mörker; du kan alltid 'se', oavsett ljusförhållandena.

## Liggande strid

Du kan bara anfalla med projektilvapen utom kastvapen. Du har -25 på Undvika.

## Fall

När du faller får du 1T10 poäng i skada för varje meter efter de första tre metrarna. Om du lyckas med ett Rörligt manöverslag så minskas skadan med en tiondel av differensvärdet (avrunda nedåt). Rustningar ger inget skydd mot fallskada.

## Eld

Om du hamnar i naturlig eld så får du 1T6 i skada under den första stridsrundan, 2T6 under den andra, 3T6 under den tredje, o. s. v. Rustningar som inte är eldfasta skyddar tills den sammanlagda eldskadan blir högre än rustningens absorbering. Sedan fattar man eld och då skyddar rustningen inte på något sätt. En eldfast rustning absorberar ett visst antal skadepoäng orsakade av eld varje SR.

Om dina kläder brinner kan du försöka kväva elden genom att rulla runt på marken. Du måste då klara ett färdighetsslag i Rörliga manövrer för att lyckas.

Om du blir träffad av strålen från en eldkastare, splittret från en brandgranat, el. dyl., adderas dess skadenotering till den normala eldskadan i den första SR:n.

## Gas

Gaser angriper sina offer på Motståndstabellen. Varje gas har en styrka, normalt mellan 5 och 20. Giftet försöker övervinna offerets FYS med sin egen STY på Motståndstabellen. Om offret 'vinner' har gasen bara halv effekt. Med något slag av skyddsfiltre, en gastät rustning samt motgifter kan man dock bli helt immun mot alla gaser. Vilken effekt gas har beror på vad det är för slags gas. Några exempel:

## Nervgas

Nervgaser angriper offerets nervbanor, oftast de som styr musklernas rörelser. Resultatet blir kraftiga kramper, och när andningsvägarna eller hjärtmuskulerna drabbas dör man. I bästa fall klarar man sig med medvetslöshet i ett antal dygn. Soman, Sarin, Vx, blåsyra och cyanväte är exempel på nervgaser med STY 25-100.

## Tårgas

Tårgas retar andningsvägarna och tårkanalerna och resultatet blir att offret inte kan göra någonting utom att hosta och kräkas i 1T100 SR (1T20 om Motståndsslaget lyckas). Det räcker med andningsfilter och täta skyddsglasögon för att klara sig från verkningarna (det svider visserligen i huden, men är inte farligt).

## Hudskadande gifter

Hudskadande gifter ger kraftiga brännskador om de hamnar på oskyddad hud. Dra bort rustningens abs från giftets STY — resultatet är det antal KP man förlorar (man kan aldrig nå negativa KP, däremot kan man bli medvetslös av smärtan). Gasskadade kroppsdelar byts regelmässigt ut mot cybernetiska motsvarigheter.

## Gift

Gifter fungerar som gaser. Exakt vilken effekt giftet har beror på vad det är för slags gift. Här är några exempel:

### Dödande gift

Om försöket lyckas förlorar offret lika många KP som giftets STY. Om försöket däremot misslyckas förlorar offret bara hälften så många KP.

### Sövande gift

Om försöket lyckas somnar offret och sover i [giftets styrka - FYS] timmar (dock minst en timme). Om försöket misslyckas händer blir offret omtöcknat och hans SMI och SMI-baserade färdigheter halveras. Effekten varar i 30-FYS minuter.

### Dövande gift

Om försöket lyckas blir offret slött och viljelöst, men förblir ändå vid medvetande. Han protesterar endast lamt om han beordras göra något som är mot hans vilja, och förmår inte göra fysiskt motstånd. Speltekniskt inne-



bär detta att INT, SMI, MST och STY sänks till [25 – giftets STY], dock maximalt till 3. Om motståndsslaget lyckas har giftet bara halv effekt.

## Strålning

På många platser finns det stark radioaktiv strålning som skadar levande varelser. Omedelbara effekter av stark radioaktiv strålning är begynnande illamående efter FYS x 2 minuter och kräkningar efter FYS x 4 minuter. Dessutom ger strålningen en skada på mellan 1 och 30 kroppspoäng per timme – FYS (dock minst 1 KP; SL avgör från fall till fall hur stark strålningen är) så länge du vistas i det farliga området.

## Vakuum

Rollpersonen kan maximalt vistas i vakuum under FYS SR. Efter dessa tar syret slut och personen förlorar

medvetandet. Döden inträder efter ytterligare FYS SR. Detta gäller ej robotar, vilka ej tar någon skada av att vistas i vakuum.

## Strid i Zero-G

Att slåss i Zero-G (tyngdlöshet) är onekligen inte särskilt enkelt då man i princip inte har någon som helst koll på var man är och hur man förhåller sig till de andra deltagarna i striden. För att överhuvudtaget få agera måste man lyckas med ett orienteringsslag (vanligt INT-slag, personer med det cybernetiska tillbehöret gyrokompass lyckas automatiskt). Om det lyckas får man agera, men med halverad CL på samtliga färdigheter.

## Strid mot farkoster och fordon

Alla farkoster och fordon har en abs (pansar) och en KP-

### Träffområden (frivillig regel)

För den som vill ha lite mer avancerade stridsregler kan följande regelavsnitt vara av intresse. Man delar upp kroppen i ett antal kroppsdelar vilka får egna KP och skador. Dessa regler täcker bara upp träffområden för humanoider — vill du ha även för andra slags varelser eller fordon är det enkelt att konstruera själv.

Totala KP, summan av STO och FYS, visar hur mycket skada du tål i form av mörbultning och blodförlust innan du förlorar stridsförmågan. Den enskilda kroppsdelens KP visar hur mycket skada just den kroppsdelens tål innan den blir försatt ur stridbart skick. Summan av kroppsdelarnas KP är större än totala KP. Detta är gjort med avsikt, då det visar att du kan förlora medvetandet trots att du fortfarande har fungerande kroppsdelar.

### Träfftabell

När du träffar ska du slå 1T20 och avläsa Träffområdet. Kolumn A används för skjutvapen och närstrid när målet inte försvarar sig, t. ex. vid angrepp bakifrån. Kolumn B används vid vanlig närstrid.

A	B	TRÄFFOMRÅDE
1-3	1-2	HÖGER BEN
4-6	3-4	VÄNSTER BEN
7-9	5-6	MAGE
10-14	7-8	BRÖSTKORG
15-16	9-12	HÖGER ARM
17-18	13-16	VÄNSTER ARM
19-20	17-20	HUVUD

### Skadors konsekvenser

Alla skador dras från både Totala KP och träffområdets KP. Om offret får så stora skador i ett träffområde att dess KP blir 0 eller mindre så sätts träffområdet ur funktion och kan inte längre användas.

(forts...)

### TRÄFFOMRÅDESTABELL

KROPPSDEL	TOTALA KP (STO+FYS)						FÖR VARJE +5
	8-11	12-15	16-20	21-25	26-30	31-35	
VÄNSTER ARM	2	3	4	5	6	7	+1
HÖGER ARM	2	3	4	5	6	7	+1
HUVUD	2	3	4	5	6	7	+1
VÄNSTER BEN	3	4	5	6	7	8	+1
HÖGER BEN	3	4	5	6	7	8	+1
MAGE	3	4	5	6	7	8	+1
BRÖSTKORG	5	6	7	8	9	10	+1



notering (styrka) för rutor och kaross. Dessa värden används precis som vanligt; när alla KP har förbrukats har farkosten gått sönder. De personer som sitter i får tillgodoräkna sig dess abs så länge farkosten/fordonet har minst 1 KP kvar. En perfekt träff innebär alltid en omedelbar explosion. Detta innebär att alla inuti tar 1T100+10 KP i skada och löper 25% risk att fatta eld. Dessutom fungerar fordonet som en splittergranat, fast multiplicera räckvidderna för splittren med [ursprungligt antal KP/10].

Om en ruta går sönder och det finns atmosfär fungerar fordonet fortfarande, men det kan inte framföras snabbt

bare än 100 km/h om inte föraren har något slags skydd för ögonen, t. ex. hjälm med visir. Om en ruta går sönder ute i rymden innebär det att alla personer och föremål som inte är fast monterade eller ordentligt fastspända sugas ut i tomma intigheten.

Om karossens KP minskas till 0 upphör fordonet/farkosten att fungera och stannar/störtar. Slå 1T100 varje SR därefter; är resultatet högre än det ursprungliga antalet KP i karossen exploderar farkosten/fordonet ("00" innebär alltid explosion).

Vid Undvika slag med fordon läggs pilotens GCL samman med fordonets Undvika-värde.

## Bröstkorg, mage och kropp

Om KP:na i bröstkorg, mage eller kropp reduceras till 1, halveras offrets förflyttningsförmåga och alla GCL. Om KP i bröstkorg, mage eller kropp reduceras till 0 eller lägre, faller offret ihop och kan inte göra något så länge som kroppsdelens KP är 0 eller negativ. Han kan möjligtvis krypa undan striden långsamt och använda Första hjälpen på sig själv (halverad CL). Tills någon har lyckats med Första hjälpen blöder personen ymnigt och förlorar en KP från Totala KP varannan SR.

## Huvud

Om huvudets KP blir 0 eller lägre faller varelsen samman medvetlös. Han förblir medvetlös i en halvtimme och när han vaknar till liv kan han inte göra någonting förrän KP i huvudet har ett positivt värde.

## Armar och ben

Om KP i en arm eller ett ben når 2, så har man -25 på alla färdigheter som kräver att man kan använda kroppsdelens obehindrat (exempelvis Första hjälpen!). Om KP i en arm eller ett ben når 1, så har man -50 på alla färdigheter som kräver att man kan använda kroppsdelens obehindrat. Om KP i en arm eller ett ben når 0, så kan man överhuvud taget inte använda kroppsdelens.

## Kritiska skador

Om varelsen får dubbelt så mycket skada i en kroppsdel än vad den tål är kroppsdelens *kritiskt skadad*. En kritiskt skadad arm eller ben måste amputeras (slå 1T00 för att se hur många procent som måste tas bort). En

kritiskt skadad bröstkorg, mage eller kropp innebär att varelsen omedelbart faller medvetlös till marken. Den kommer att förblöda inom FYS SR, om inte blödnigen stoppas med Första hjälpen. Ett kritiskt skadat huvud är krossat eller avhugget; döden är ögonblicklig. Alla skador utöver dubbla KP i armar och ben "försvinner" och dras vare sig från kroppsdelens KP eller Totala KP.

## Totala KP

Om en person har två poäng kvar av Totala KP halveras hans förflyttning och alla GCL. Om han bara har en poäng kvar kan han inte använda några färdigheter. När Totala KP når noll förlorar personen medvetandet. När personen har förlorat ytterligare FYS antal KP så dör han.

## Övrigt

SL får använda sunt förnuft när han tillämpar dessa regler. I vissa lägen är en del kroppsdelar oätkomliga. Till exempel kan man inte träffa huvudet på en tre meter lång razid om man själv står på knä och anfaller med en dolk. I sådana situationer bör man slå om.

Om ett angrepp träffar en arm med en sköld måste skadan först tränga igenom skölden innan den skadar armen, även om försvararen missade sin sköldparering. Ibland vill man sikta på en viss kroppsdel. Angriparen får då -25% på CL. Om angreppet lyckas träffas den önskade kroppsdelens.

När en varelse läker en KP återställs samtidigt en poäng i Totala KP och en poäng i den svårast skadade kroppsdelens. Om varelsen har flera lika skadade kroppsdelar avgör spelaren vilken som läks.+





JIM BURNS 1987